Tot.203 十周年10万元大抽奖本期结束，随刊附回函表，祝您圆梦次世代！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



THE 10th ANNIVERSARY UCG 十年

游戏名人堂
塑造未来之人 小岛秀夫

攻略透解
GTA IV 横行霸道
攻略研究剧情一期完

魔唤精灵 携带版

高达之纹章

特别企划
游戏黑皮书
游戏界十大恶行解析

前线狙击特别版
忍者龙剑传II

新闻专题
GTA IV 冲击全球
书写游戏历史新篇章

前线狙击
- 女神异闻录 PERSONA 4
- 西格玛倍音
- 玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们
- 无尽的未知

身价过亿的虚拟明星 特稿
偶像大师系列全揭秘

特快专递
战场的女武神/召唤之夜 真·风神制作

2008.6A 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
11>
9 771008 060006

Gamehalo DVD mini 游戏点评 | 横行霸道 IV
潜龙谍影4 爱国者之枪 | 特别影像
特别企划 | 游戏黑皮书——游戏界十大恶人排行榜
斗剧08 超级街头霸王IIX | 中国代表决定战



本期赠品
怪物猎人公会名片+
Gamehalo DVD mini

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

总第203期 TV GAME半月刊

2008年6月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

Part 1

6A

COVER STAFF

封面用图:《战场的女武神》
封面设计: 一刀



©SEGA











游戏情报站

X360年度头号独占大作！《战争机器2》咆哮出击！ 5
2007年中国家用机销量达248万台 5
美国游戏业协会发生剧变！E3前途未卜 6
日本五大厂商联手开发PS3角色扮演大作 7

前线狙击

西格玛倍音 26
无尽的未知 28
女神异闻录 PERSONA4 30
玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们 32

特快专递

战场的女武神 59
召唤之夜 62

攻略透解







研究中心

怪物猎人 携带版 2nd G 92

游戏立方

多边共享区 108
问题小卖部 112
软硬兼施 114
生化研究所 116
幻想通信 117
游乐传音 118

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

横行霸道IV ①	Rockstar Games ②	动作 ③
多机种 ④	Grand Theft Auto IV ⑤	⑥ 美版
	2008年4月29日 ⑦ 1人 ⑧	59.99美元 ⑨
	对应机种为PS3、X360 ⑩	⑪ 对应17岁以上玩家

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊

CONTENTS

Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子帝
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
社长助理：杨晶 王伊浩

执行主编：郑翔
责任编辑：王林
一编室主任：高晓兰
二编室主任：张丽金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：黄毅华 冯骏 罗质彬 王双凯 王锐晶 谢鑫 孙思嘉

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市歇家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400011
制版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年6月1日
定价：人民币12.00元

游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

超级街头霸王 II X	光盘

NDS

高达之纹章	45 86
古惑狼 失魂怪物	43
毁灭世界	41
火影忍者NARUTO 疾风传 忍列传 II	45 96
玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们	32
梦猫DS	45 97
名侦探柯南 消失的博士与找碴之塔	98
闪电十一人	40
我们是化石挖掘者	45 98
西格玛倍音	26
小龙斯派罗 龙之黎明	43
召唤之夜	44 62

PS2

功夫熊猫	43
古惑狼 失魂怪物	43
魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗	99
女神异闻录 PERSONA4	30
小龙斯派罗 龙之黎明	43

PS3

钢铁侠	45
功夫熊猫	43
古惑狼 失魂怪物	43
横行霸道 IV	44 65 光盘
泪洒三重冠	40
欧洲足球锦标赛 2008	44
潜龙谍影4 爱国者之枪	光盘
完美机车	42
小龙斯派罗 龙之黎明	43
战场的女武神	59

PSP

古惑狼 失魂怪物	43
怪物猎人 携带版 2nd G	92
秘密特工叮当	42
魔唤精灵 携带版	44 80
瓦尔哈拉骑士2	41
小龙斯派罗 龙之黎明	43

Wii

功夫熊猫	43
古惑狼 失魂怪物	43
忌火起草 解明篇	39
马里奥赛车Wii	97
王样物语	41
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	39
小龙斯派罗 龙之黎明	43

X360

钢铁侠	45
功夫熊猫	43
古惑狼 失魂怪物	43
横行霸道 IV	44 65 光盘
欧洲足球锦标赛 2008	44
忍者龙剑传 II	20
少女巡航机 G	40
偶像大师Live for You!	光盘
完美机车	42
无尽的未知	28
小龙斯派罗 龙之黎明	43

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	18
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	39
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	44
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	96
PS2殿堂	回味昔日经典 探索全新风采	100
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	102
Wii世代	解读异质主机的方方面面	104
PS3 HOME	带给你关于PS3的一切	106
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	119
影漫搜查线	全面网罗近期流行娱乐资讯	120
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	123
读编往来	读者与编辑的轻松交流	126
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	132
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	134

Gamehall DVD 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

反击 从欧洲开始



5月份通常是各种游戏公司公关宣传活动的开始，过去多数游戏公司都是选择5月份举办的E3展公开其大作及重要信息，现在E3移到了7月份，但游戏公司的宣传日程并未改变，多数公司都是举办“Gamer's Day”宣传其一年中的重要作品。从5月份开始，索尼的“PlayStation Day”将会在世界各地举办，由于欧洲已经成为PS3最重要的市场，因此“PlayStation Day”的首站也是选择在英国伦敦举办，接下来还将于美国和日本陆续召开，届时相信还会有不少震撼消息公布！

焦点 OUR FOCUS

文 星夜 美编 NINA

PlayStation Day London '08特报

PS3欧洲累计销量超越X360?

自从去年的东京游戏展以来就没有再发表过公开演讲的SCE社长平井一夫出席了此次会议，平井一夫表示，欧洲对索尼来说是一个至关重要的市场，他们的很多游戏都是在欧洲开发，而且欧洲玩家对PlayStation品牌极为拥护。截至2007年末，PSP全球总销量为3400万台，PS3为1050万台，PS2为1.27亿台，其中在欧洲的销量就有4800万台。

平井一夫说：“我们看到PS3的游戏质量已经获得了实质性的进步，开发商正在将PS3作为他们的主力平台。我一直认为PS3对我们来说是一局漫长的游戏，将会有10年的生命周期。”平井一夫承认PS3的第一年碰到了很多问题，目前为止PS3上真正的超大作只有《GT赛车5 序章版》和《横行霸道IV》，但2008年将会是PS3“伟大的开始”。对于不久前宣布的Home服务再度延期，平井一夫也表示抱歉，他说：“只有对其完全满意之后我们才会对公众开放，但我们对Home的信心并未动摇。”目前PSN已经有超过800万的用户，其中欧洲地区就达到了320万。



▲《潜龙谍影4》的PS3套装也将于欧洲推出。

SCEE总裁David Reeves表示，目前PS3在欧洲地区的销量已经达到了500万台，他说：“在欧洲地区，PS3的累计销量已经超过了X360。虽然他们比我们早卖了16个月。”

对于PS3在欧洲销量超过X360的说法，微软方面很快做出回应，微软的Aaron Greenberg说X360全球总销量比PS3高500万台，在美国的销量是PS3的两倍，在欧洲也比PS3多100万台，他说：“索尼对消费者和媒体作秀的日子已经到头了，我想现在他们的主要压力是如何兑现这些承诺。”

扮演童话英雄！《EyeToy》新作



SCEE创造的“《EyeToy》系列”目前已经有超过670万套的销量，在此次PlayStation Day中，SCEE公开了系列最新作《EyeToy Play英雄》，这是一款面向低年龄玩家的新作，让玩家扮演童话故事中的英雄。这是“《EyeToy》系列”中第一款像角色扮演游戏一样融入剧情元素的作品，而且还将附带一柄绿色的剑，让玩家自己挥舞着剑与各种敌人战斗。该作预计于今年10月在PS2上推出。

本作总共将有30个关卡，在目前公开的一个BOSS战中，玩家要根据画面提示将剑移动到画面的特定位置抵挡敌人的攻击，当对方发动必杀技时，玩家还要跳跃闪躲。游戏画面以童话故事书般的形式展开，玩家会看到自己进入了童话书里。本作还将引入双打模式。

《杀戮地带2》延期至2009年2月发售



《杀戮地带2》是PS3上最受关注的独占大作之一，被认为是展现PS3真正机能的大作，在去年E3展中索尼宣布该作将于2 0 0 8 年发售。然而在PlayStation Day中，索尼宣布《杀戮地带2》将于2009年2月在欧洲发售，目前为止索尼并未确认该作美版的具体发售时间。对于延期的原因，SCEE的一位发言人说他们能够让《杀戮地带2》在2008年内发售，但是为了避免与年末期间大量的超大作正面对抗，因此决定将发售时间制定为2009年2月。

在本次的PlayStation Day中，SCEE提供了《杀戮地带2》的试玩版，比起去年E3展中公布的那段影像，这次提供的实际试玩版画面更加惊人，可以看到战场烽烟四起，爆炸此起彼伏的壮观场面，战场氛围的营造非常出色，画面素质与E3 2005中播放的CG动画相比更为接近，而且可以看出场景的可破坏程度很高。从试玩版中可以看到本作也支持六轴手柄的动作感应功能，例如握住手柄旋转以转动屏幕中的阀门。

《GT5序章版》欧版销量超过150万

David Reeves表示，自从3月份在欧洲发售以来，《GT赛车5 序章版》在欧洲的销量已经超过了150万套，是《GTAIV》发售之前欧洲销售最快的



PS3游戏，只用了一个多月的时间就超过了《GT赛车4 序章版》的全球累计销量。

为了让PS3的赛车游戏迷更有动力进行线上比赛，索尼已经与尼桑公司合作，将会开展"Nissan GT Academy"比赛，最终获胜的两人可以得到为期4个月的真实赛车培训，并于2009年1月参加迪拜的24小时车赛。GT Academy的每一轮比赛都会被录制并且在PSN上提供下载。

《海豹突击队 对峙》9月开战

将会在PS3上以网络下载方式提供的纯网战游戏《海豹突击队 对峙》已经确定于9 月1 6 日发售，本次PlayStation Day也对该作进行了演示。本作提供了7张地图，支持32人战斗。这次不再是反恐部队与恐怖分子的战斗，而是雇佣兵与突击队的战斗，玩家可以选择英国、美国、法国、西班牙、德国的特种兵，各国都有专属的武器。除了画面出色外，本作对音效特别注重，采用了"环境声学建模"，搭配7.1声道音响将会让玩家获得至高的立体声享受。



《小小大星球》确定10月发售

《小小大星球》已经成为今年末P S 3 上最受期待的游戏之一，在PlayStation Day中，SCEE宣布本作将于10月份发售。David Reeves说："我们希望它的销量将会超过《GT赛车5 序章版》。"分析家也都认为本作将会吸引很多新玩家。平井一夫说："《小小大星球》是将会定义新游戏类型的作品，将会彻底改革玩家与游戏的互动方式，我们对此感到非常自豪，而这仅仅是PS世界迅速发展的一个方面。"



▲玩家甚至可以用《小小大星球》的工具创造出超可爱的Q版《杀戮地带2》。

《抵抗2》多人模式演示

Insomniac工作室总裁Ted Price表示，《抵抗2》的四大要素分别是：社区、单人战役、协作与对抗。根据索尼发布的数据，共有140万《抵抗》玩家在线上对抗。在续作中，网络的重要性将会被进一步提高，MyResistance.net将会完全改革，加入Facebook等网站中的一些实用功能，这些内容将会与游戏紧密结合。

Ted Price在现场进行了多人模式的演示，这个多人模式地图叫Scotia，这是一个巨大而开放的地图，位于森林地带，可以看到一些小木屋。这个地图需要玩家不断前进，控制各个战略要地。在战斗过程中还可以看到本作新添加的防护盾，看起来有点像《光环3》中的泡泡盾，这在网战中将会是极其重要的工具。从这个地图来看，本作的画面比一代进化了许多，色彩更加鲜艳饱满，树枝和青草会随风轻轻摇摆，人物建模也更加精细，动作更流畅。





《歌星》销量超过1200万！

在欧洲逐渐兴起的卡拉OK热潮下推出的《歌星》已经成为SCEE近年来最成功的游戏系列之一，销量超过1200



万套，开拓了大量新用户群。在PS3上推出的《歌星》新作也大获成功，David Reeves表示平均每个《歌星》用户在PSN上下载了6首歌曲，他们还使用《歌星》制作MV并上传到网上，总共已经有超过2万个视频上传。PS3的《歌星Vol.2》将会加入全新的双人合唱模式，并且支持使用PSP遥控操作的功能。该作有30多首新曲目。

《机车风暴 太平洋裂谷》详情公开

PS3的首款300万级大作《机车风暴》将于今年末推出续作《机车风暴 太平洋裂谷》，制作人表示，本作将会有"超具有侵略性的AI"，他们将会有大量的攻击动作，赛道本身将会成为"危险而难以预测的敌人"。本作的赛道设计灵感来自夏威夷，有很多火山、瀑布和沼泽。本作总共有16条赛道，可以同时有20多辆赛车参加比赛。本作将会有4人分屏比赛模式。

目前《机车风暴 太平洋裂谷》的完成度为40%，现场提供的试玩版在画面上还有很多有待改良之处，不过已经是相当出色。目前可以看到的两个赛道分别是单人赛道"海岸巨浪"(Beachcomber)以及多人赛道"环形山尖顶"(Ringod Spires)，可以看到赛道中的藤蔓树枝之类会把骑摩托车的车手绊倒，玩家可以按键实现超级加速，但过度使用会让引擎爆炸，而只要将车开过水面就可以让引擎冷却。本作的另外一个重要特点是加入了赛道编辑功能，玩家可以在自己设计的赛道上比赛。



游戏情报站

软件 X360年度头号独占大作！《战争机器2》咆哮出击！



继美国《GameInformer》的独家报道之后，微软于5月10日正式发布了《战争机器2》的第一个实际游戏影像，让玩家一睹为快。

本作故事发生在前作的6个月后，虽然兽族被摧毁了，但是爆炸也导致地底的流体物质Imulsion的蒸发，从而导致一种被称为"锈肺"(Rust Lung)的致命疾病疯狂传播，人口数量再度锐减。于此同时，残存的兽族在人类要塞的地底建造了巨大的污水池，残存的一些人类城市接连坍塌，曾经难攻不落的贾辛图高原也陷入危机。为了阻止贾辛图的陷落，Marcus Fenix、Dominic Santiago和一个新成立的D小队向兽族发起了反击。

目前公开的这个实际游戏影像发生在游戏的第三章，战斗舞台是一个山脉地区，可以看见到处都是针叶林。Fenix和小队成员们乘坐巨大的多轮运输车DERRICK，在引擎的轰鸣声中，司机Dizzy高声诅咒着。壮阔美丽的峡谷场景迎面扑来，敌人的炮火也随之而来……本作使用大幅改良的"虚幻引擎3"，技术层面的改良在之前的游戏开发者大会中已经详细介绍，主要是在光影效果、流体效果、肉体效果以及同屏人数上大大增加，而且本作中会有大量超巨大的敌人等待玩家消灭，一代PC版中出现的巨型怪物Brumak也将会是本作重要的BOSS战，但是与本作另外的一些新BOSS相比，Brumak只能算小杂兵。系列制作人CliffyB表示，本作新加入的一些敌人"将会让Brumak看起来像只小熊猫"。

而游戏系统仍然保留了躲避/射击的主要方式。游戏引入了电锯对拼的新系统，让战斗的血腥程度更胜从前，玩家还可以将敌人的死尸抓来当肉盾。本作的双人协作模式进行了改进，第二名玩家可以随时加入或退出游戏，难度会动态调整。为了吸引更多在动作射击游戏方面不是很擅长的玩家，本作将会加入比前作的最低难度更简单的第四种难度。前作中收集兵籍牌的模式将会得以拓展，玩家可以收集与剧情有关的物品，例如私人信件和医疗记录，还有"战争日志"记录收集到了哪些物品以及遗漏的物品在哪里可以找到。游戏中穿插的剧情场面还将加入对话选择的概念，剧情中的人物表情也使用了新技术，镜头运作更为讲究。

本作将于2008年11月发售。

软件 再登画面高峰！《毁灭战士4》开发中！

作为游戏引擎技术的开拓者，id Software总是走在技术进化的潮头，2004年发售的《毁灭战士3》已经达到了当今次世代游戏的画面标准，Doom3引擎仍然是当今的尖端图形引擎。去年id公布了他们的第五代引擎，按照过去的经验，id的新引擎总是与《毁灭战士》新作同步开发，现在《毁灭战士4》的开发消息已经得到确认，而且预计会在PC、PS3、X360上同步推出。

5月7日，id Software正式宣布《毁灭战士4》已经处于开发状态，同时也开始为该作招募开发人员，而在某些职位的招聘要求中提到了对PS3和X360游戏的开发经验。目前id Software并未公布本作的任何信息，但使用id tech 5引擎是几乎可以肯定的事，它的画面相信可以像当初的《毁灭战士3》一样再次引起轰动。只不过以id Software开发游戏的速度，想玩这款游戏估计要等到2010年之后了。



▲使用id tech 5引擎开发的第一款游戏《RAGE》。

本期大事记

4月29日 《横行霸道IV》上市，创造了首日销售额3.1亿美元的历史新纪录，首周销售额高达5亿美元！

4月29日 微软开始在亚洲各地区将X360的售价大幅降低，其中在新加坡的价格降幅达20%。

5月1日 Activision宣布不参加今年的E3展，并退出美国游戏业协会ESA。同日，NCsoft、Foundation9等公司也纷纷宣布不出席E3。

5月2日 SCEJ宣布将推出售价为49800日元的"PS3 MGS4 WELCOME BOX with DUALSHOCK 3"套装。

5月6日 索尼在伦敦召开"PlayStation Day"会议，公开了多款大作的最新信息，宣布《杀戮地带2》将于2009年2月发售。

5月6日 彼得·摩尔率领的EA Sports宣布推出新品牌EA Sports Freestyle，注重轻松休闲的体育游戏，并且加强对Wii的支持。

5月7日 id Software宣布《毁灭战士4》正在开发中，并且开始为该作招聘开发人员。

5月8日 Activision宣布其财年收入达到了创纪录的29亿美元，比之前的预计提高了92%！同时也确认《使命召唤5》将会有PS2和Wii版。

5月9日 THQ宣布获得Marvel公司的儿童向品牌《Marvel超级英雄战队》。

5月9日 SCEA宣布"《GT赛车》系列"的累计销量已经超过5000万套。

5月10日 微软公开《战争机器2》首个实际游戏影像。

5月10日 美国证监会的消息显示，EA已经贷款10亿美元做好收购Take-Two的准备。

业界声音

我们已经意识到对Home的非游戏用途野心过大了，因此而疏远了玩家。

——SCEE总裁David Reeves日前在英国媒体的采访中表示，Home延期的原因之一是因为过于重视通过该系统拉拢赞助商之类与游戏关系不大的内容，这是SCE高层首次公开对Home进行自我反省，原因是Home的延期让众多第三方合作伙伴极为不满。

去他妈的休闲游戏！

——Rockstar创始人丹·豪瑟最近在《纽约时报》的采访中以粗鄙的用语表示了自己对休闲游戏不屑的态度，并且表示人们需要具有突破性的游戏。不过他没有将Wii归于休闲游戏的范畴，他认为Wii是一个“很神奇的异类”。

玩盗版的PC玩家们已经将该平台摧毁。

——德国Crytek公司创始人Cevat Yerli日前表示盗版游戏让《孤岛危机》遭到剧烈冲击，同样的游戏在家用机上销量可以达到PC版的4～5倍，因此今后Crytek不会再有《孤岛危机》这样的PC独占游戏。

随着石油和食品价格的飞涨，人们将很难去买399美元一台的游戏机，我认为这将迫使主机商降低售价。

——Activision首席执行官Bobby Kotick日前在路透社的采访中表示，美国经济的疲软将会促使主机降价，PS3、X360和Wii如果想要进一步大规模普及，就要将价格降到199美元。

《莱顿教授》拯救了我。

——Level-5创始人日野晃博称《莱顿教授》让他心中的游戏创作者之志得到了救赎，给了他认同的喜悦感。还让他决定今后也要继续提供更有趣的玩法，想要把游戏业界搞得天翻地覆。

这是一次令人高兴的失算，能够搭上大作游戏的热潮，让我们感受到本次热潮带来了一次巨大商业冲击。

——因为《怪物猎人 携带版 2nd G》支持将游戏安装在Memory Stick Duo上，导致日本国内的Memory Stick Duo销量在游戏发售后激增50%。SONY的Memory Stick负责人对此表示非常高兴。

特报 美国游戏业协会发生剧变！E3前途未卜



▲没有Activision的E3将会更显冷清。

5月1日，“E3媒体及商务峰会”开始进行媒体登记，在E3组委会向媒体发布的邀请函中，也提供了今年E3展的参展商初步名单。虽然索尼、微软和任天堂这三家厂商仍然会参展，但是在该名单中缺少了多个大牌厂商的名字，包括Activision、Vivendi Games、id Software等。一些大感不解的媒体为此联系了这些公司，结果华纳兄弟互动娱乐(WBIE)、Bethesda、id Software、Majesco、D3 Publisher等不在名单中的公司表示他们仍然计划参展，但Activision明确表示今年他们将不会出席E3展，令人震惊的是，Activision表示他们将会退出ESA！

ESA即“娱乐软件协会”，是美国的游戏业协会，也是E3的主办单位。从2006年开始，ESA相继发生重大变革，包括E3的萎缩和ESA主席Doug Lowenstein的辞职。Activision表示他们退出ESA是出于商业原因，今后他们将不再参加ESA的任何活动。Activision发言人在声明中说：“我们很感激几年来ESA对于推动互动娱乐产业所做的努力，我们祝福ESA的这次展会也能有好运。”

Activision将于今年6月与Vivendi Games完成合并，更名为Activision Blizzard，成为全世界最大的第三方游戏发行商，Activision的退出自然也意味着Vivendi Games的退出，这对ESA必然会造成重大冲击。

除了Activision之外，还有很多知名游戏公司将不再出席E3，拥有11家工作室的Foundation9公司明确表示不会参加今年的E3展，原因是他们认为去年在E3上的投入没有得到相应的回报。该公司主要进行游戏外包开发，目前的主要作品包括《寂静岭 返乡》、《超级街头霸王Ⅱ Turbo HD混合版》等。韩国的NCsoft(注)也不会参加E3展，之前该公司曾经因为在E3上展台噪音太大而遭到ESA处罚。

今年的E3展将于7月15～17日在洛杉矶会展中心举办。

E3 2008主要参展商名单

Akella	Konami	SEGA
Atari	LucasArts	SCEA
Capcom	Microsoft	SOE
Codemasters	Midway	Square Enix
Crave	MTV Games	Take-Two
Disney	NBGI	THQ
Eidos	Nintendo	Ubisoft
EA		

软件 卡通渲染！《波斯王子 神迹》正式公开

之前曾经有报道称育碧注册了《波斯王子 神迹》(Prince of Persia Prodigy)的新商标，现在该作终于正式公开，“神迹”也被确认为该作的副标题。本作将会是系列崭新的开始，从剧情到系统以及画面风格都与之前的三部曲存在巨大的差异。

《波斯王子 神迹》在剧情上将会更为紧密地围绕《天方夜谭》和波斯神话主题，讲述波斯神话中的善神奥尔马兹德和代表黑暗的恶神之首阿里曼之间的战斗，两个孪生兄弟在一场大战之后，奥尔马兹德最终获得了胜利，他将阿里曼封印在魔盒之中，放到了遥远的沙漠绿洲深处。几个世纪之后，身为沙漠强盗的主角在无意中打开了魔盒，放出了阿里曼。阿里曼的出现让黑暗席卷世界，能够阻止他的只有将他释放的主角。

《波斯王子 神迹》将会吸收多款知名作品的特点，游戏的架构就像《大神》，随着游戏的进行，对阿里曼的进一步压制会让树木重新生长、生命得以繁衍，大地恢复生机。本作创意指导Jean-Christophe Guyot将本作描述为“《塞尔达》般的游戏”，比起之前的三部曲，它的开放性更强，关卡结构上会呈现出强烈的对比反差。在画面上，本作将会使用卡通渲染技术。

本作的游戏系统也会有根本性的变化，总体上可以说是融合了《战神》和《灵魂能力》的特点，更加倾向于一对一的战斗，强大而具有史诗感的敌人会让人想到《战神》，而且这些敌人将会像《潜龙谍影》中形象鲜明的反派角色一样，有着非常精彩的电影化表现。《时之砂》三部曲中让时间倒流的系统将不复存在，制作组表示这种概念实在是被用滥了。不过本作仍然会强调平台跳跃和飞檐走壁等要素，只不过这次主角是靠一种特殊的尖刺手套实现飞檐走壁的，该手套的特点将会让主角拥有更多的新动作。玩家还可以在场景中自由探索。玩家需要利用环境的特点作战，而敌人也会更加聪明，会进行战术搭配合作。

育碧蒙特利尔工作室为本作投入了140名开发人员，很多都是来自其他游戏系列的制作组，力图为游戏带来全新感觉。本作预计将于2008年内发售，对应平台为PS3、X360和PC。







小贴士 TIPS NCsoft：韩国最大的游戏公司，创办于1997年，1998年9月推出网络游戏《天堂》，该作创造了韩国网游业的最初规模。从2006年开始该公司积极加入家用机市场，目前正在为PS3开发一款独占游戏。

软件 日本五大厂商联手开发PS3角色扮演大作

据日本《FAMI通》杂志报道，一款由Idea Factory、Gust、Capcom、日本一和NBGI这五家公司开发的角色扮演游戏新作目前正在开发中，这款名为《X-Edge》的PS3新作预定于今年9月发售。

游戏最引人注目的就是收录了以上五家游戏厂商的知名作品：它们分别是Capcom的《恶魔战士Ⅱ》、NBGI的《魔塔大陆 在世界尽头继续歌唱的少女》、日本一的《魔界战记》、Idea Factory的《新纪幻想 圣魔之魂》、Gust的《玛娜传奇2 没落学校与炼金术士们》和《玛莉的工作室》。游戏的主要舞台则参照以上的作品进行设定，玩家所扮演的主人公将带领同伴们在魔界、幻想界等舞台解救被不明人物囚禁的灵魂，最后在解放所有的灵魂的基础上获得觉醒的能力，将整个事件的罪魁祸首彻底消灭。

从目前公开的战斗画面来看，游戏的战斗有点类似于“《女神侧身像》系列”的对应按键方式，通过把握不同的按键时机来组合出多种华丽的连击消灭强大的敌人。最后值得一提的是，游戏中的角色还能够进行换装，虽然目前无法得知这个设定是否会对角色的能力造成影响，但是为了吸引这些作品的忠实玩家，相信以后官方会提供相应的付费下载内容来满足大家的需求。



软件 THQ打造《Marvel超级英雄战队》



THQ（注）于5月9日宣布将会以《Marvel超级英雄战队》(Marvel Super Hero Squad)为基础，打造一款全新作品。《Marvel超级英雄战队》是Marvel漫画公司旗下的众多知名超级英雄Q版化的品牌，面向4～10岁的少年儿童，而THQ也一直是致力于开拓低年龄层市场，这个品牌显然非常适合THQ。此次合作协议下的第一款游戏将于2009年推出，预计将会是一款全平台出击的作品。

过去根据皮克斯3D动画电影改编的游戏一直是THQ的主力收入来源之一，然而由于之前没能争取到与皮克斯续约，到了2010年之后THQ将不再有皮克斯相关的游戏，因此THQ决定签下《Marvel超级英雄战队》以弥补这一空白。

特报 《使命召唤5》年内发售，对应PS2/Wii

5月8日，Activision召开了财务报告会，宣布其2007财年（截至2008年3月31日）的销售收入达到了创纪录的29亿美元，比去年预计的15亿美元提高了92%！这已经是Activision公司连续第16年保持快速增长，而且今年的增长势头超过了以往的任何一年，让Activision在与Vivendi Games合并之前就已经达到了与EA非常接近的营业规模。而且Activision宣布他们已经成为拥有美国最大市场份额的第三方游戏发行商，其市场份额从7.2%提高到了17.3%，而EA主要是在欧洲市场领先于Activision。

Activision业绩惊人的主要原因是《使命召唤4》和《吉他英雄Ⅲ》这两部大作的超级热销，其中《使命召唤4》截至3月31日总销量已经达到900万套。目前这两个游戏系列已经各自为Activision创造了超过10亿美元的销售收入。今年1～3月份期间，《使命召唤4》依然保持强劲热销，使得Activision在这个没有推出任何新作的季度里实现了6亿美元的销售收入，净利润达4420万美元。

Activision预计其本财年的销售收入将会达到31亿美元。在这个财年里，《使命召唤5》将成为重点大作，Activision宣布本作除了会推出PS3和X360版外，也将会在PS2和Wii上推出。这次将不会以现代战争为题材，Activision首席执行官Bobby Kotick说：“我们将会把最近的《使命召唤4》的激烈战斗带到一个新的军事舞台上，让我们在去年里几乎多了一倍的用户群享受到新的乐趣。”未经确认的消息称本作由《使命召唤3》的Treyarch工作室开发，舞台将重返二战，但是如此一来将很可能招致《使命召唤4》玩家们的不满。



▲在Bobby Kotick的带领下，Activision已经保持了16年的持续增长。

业界声音

有一句台词深深地打动了我的心，就是“等到这次战役结束之后，我有一件事要告诉你。”

——Enterbrain社长、著名游戏评论家浜村弘一极力称赞PS3游戏《战场的女武神》的剧情。

真不知道有多少年没感受到这样的庆典气氛了，已经很久没觉得游戏业界如此有活力了，这股热潮让人联想到当年的《口袋妖怪》。

——日本GAMES ma-ya葛西店的店长秋谷久子盛赞《怪物猎人 携带版 2nd G》的发售状况。

我对它（《街头霸王Ⅳ》）毫无感觉！

——身为《街头霸王》缔造者之一的冈本吉起最近在接受美国媒体采访时表示，他已经厌烦了格斗游戏，对于《街头霸王Ⅳ》更是一点都不关心，他没有看过该作的任何报道，而对于《超级街头霸王Ⅱ Turbo》的HD重制版也没有任何兴趣。冈本吉起还在访谈中抨击了日本脑锻炼游戏泛滥的现象，认为“几乎所有的这些游戏都是一点也不好玩”，它们的出现“让游戏开发成本几近于零”。

从长远来看，DFC认为PS3将会是一个相当强劲的对手，在欧洲X360看来将成为最大的输家。

——市调公司DFC Intelligence分析家David Cole认为索尼正在“把PS2的火炬传给Wii”，而X360在欧洲看来翻身无望。

我曾对他有点质疑，后来菲尔·哈里森向我演示了一个DEMO——它非常酷，但是我们想要的是成品。因此当它再次延期时我很失望。

——跳槽到EA后，彼得·摩尔已经很久没有像过去那样抨击索尼，然而最近Home服务再度宣布延期，摩尔也公开表示了自己的不满，看来这位曾经的微软互动娱乐部副总裁与索尼之间还是有点芥蒂。

在Wii上推出《任天堂全明星大乱斗X》的加强版是很有可行性的，但任天堂不是一家会做出这种事情的公司。

——《任天堂全明星大乱斗X》制作人樱井政博对于续作的回答，不过他随即承认《更能锻炼大脑的成人DS训练》是个例外。

小贴士 TIPS THQ：全称为“Toy Headquarters”，是一家年收入超过13亿美元的美国知名第三方游戏发行商，拥有16家工作室，员工1600多人。

新闻短波

《MGS4》新款PS3套装

SCEJ曾经宣布将会推出一款售价51800日元的《MGS4》钢铁质感PS3套装，而在这个套装之外，目前还确认将会有另外一款套装名为"PS3 MGS4 WELCOME BOX with DUALSHOCK 3"售价为49800日元，该套装共有黑色、白色和银白三种颜色，带有一个六轴手柄和一个DualShock3手柄。该套装比零卖的总售价便宜4480日元。据《每日新闻》报道，该套装的出货量预计为8～10万。



牛津大学助力《GTAIV》

牛津大学发言人最近表示在《GTAIV》巨大的成功背后也有他们的一份功劳，该作使用的Euphoria物理引擎是牛津大学校办企业NaturalMotion公司所研发，使用了牛津大学生态学系的研究成果，它原本是用来模拟人类与动物的动作，在《GTAIV》中得以商用化之后，牛津大学因此得到了一笔可观的收入。该引擎还被LucasArts的《星球大战 原力释放》采用。

PS3澳洲热销

PS3在澳大利亚的发售时间比Wii还要晚三个月，但是表现却非常出色，自从2007年3月发售以来，目前已经在澳大利亚卖了23.8万台。而且这个数字还不包含岁末年初之际买BRAVIA电视送PS3促销活动中送出的PS3(预计有2.8万台左右)。索尼表示这已经比当初PS2的速度快了很多，PS2在澳大利亚的第一年销量为14.6万台。

两大拳王对抗

EA Sports日前宣布，《拳击之夜4》将于2009年在PS3和X360上推出，阿里和泰森这两大拳王都将在本作中登场，玩家可以选择他们进行一场梦幻对决。

宫本茂当选《时代》百大名人之首

每年《时代》杂志会在其官方网站上启动"100位最有影响力人物"的读者票选活动，让读者从200名候选人中进行投票。最近该投票结果正式公布，游戏业头号制作人宫本茂再次入选，而且以1974561票的明显优势排名第一，排名第二的韩国著名歌星Rain得票数为1555867。在百大名人中与游戏有关的另外一个名人是比尔·盖茨，得票数为19452。不过在杂志版的百大名人中还有《吉他英雄》开发商Harmonix创始人Alex Rigopulos和Eran Egozy。

特报 2007年中国家用机销量达248万台！

著名市调公司Niko Partners最近公布了2007年中国游戏市场的调查报告。报告显示，中国目前共有4600万玩家，2007年里在网络游戏上的花费为17亿美元，比2006年提高了71%，而家用机的销量也提高了75%。

网络休闲游戏的发展非常迅猛，占总市场规模的21%，根据著名网游及即时战略游戏制作的一些FLASH游戏也表明核心玩家对休闲游戏同样感兴趣。Niko Partners预计今年中国网络游戏市场规模可以达到25亿美元，2012年可以达到60亿美元，平均年增长率达到29%。数据显示中国有1400万核心玩家，他们平均每周在网络游戏上花费22小时。

Niko的这份报告同时也对中国的家用机游戏市场进行了调查，该公司合伙人Lisa Cosmas Hanson说："虽然自从2000年以来就有相关法规禁止销售游戏机，中国玩家仍然涌向销售水货Wii、X360、PS3和PS2主机的游戏店。虽然对于中国普通消费者来说，这些主机都很昂贵，但是玩家仍然愿意花钱，在2007年里这些主机共卖掉了248万台，比2006年提高了75%。"



▲PS3一直是Chinajoy的亮点，可惜至今行货仍未有任何动静。

盗版游戏仍然是国外游戏公司对中国市场只能观望的主要原因，但Niko的数据显示中国支持正版的玩家也在增多。2007年中国正版PC单机游戏的销售额提高了56%。

硬件 X360于亚洲地区全面降价20%！



▲X360对亚洲市场的拓展可谓不遗余力。

为了进一步拓展亚洲市场，微软除了不断加强游戏本地化之外，也为亚洲玩家提供了更实惠的价格。从4月29日开始，微软开始在新加坡、韩国、香港、台湾等地将X360的售价大幅降低。

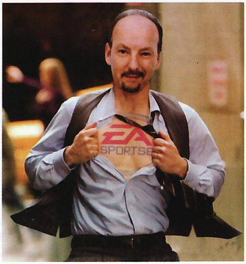
新加坡的X360价格降幅最大，新的售价是499新加坡元(2556元人民币)，降价幅度达20%；台湾的X360新售价为10360新台币(2357元人民币)，降幅为17%；香港的X360新售价为2499港币(2245元人民币)，降幅为11%；韩国的X360新售价为36.9万韩元(2473元人民币)，降幅为5%。

特报 彼得·摩尔率EA Sports为Wii而改革

彼得·摩尔从微软跳槽到EA担任EA Sports总裁以来，并未有多少重大举措，但新的战略规划一直都在进行。5月6日，彼得·摩尔的一个重大改革措施终于出台，EA宣布设立全新子品牌"EA Sports Freetyle"。这个子品牌将会围绕休闲体育游戏，以可玩性强、上手容易的游戏为主，开拓父母和女性玩家。与此同时EA也宣布将会推出一系列专门面向Wii的"All Play"游戏，强调全家共享的游戏乐趣。在"All Play"口号下推出的首批游戏包括《麦登NFL》、《NBA Live》、《NCAA》、《FIFA》、《泰格·伍兹PGA巡回赛》等游戏的Wii版新作。

以"All Play"为口号推出的Wii体育游戏将会在设计理念上与过去EA Sports的作品完全不同，非常强调轻松有趣和易上手的特点，比如在Wii版的《麦登NFL09》中，玩家可以使用任天堂的Mii角色，而且通过遥控器手柄"绘制"球队的路线部署。而"EA Sports Freestyle"则是"All Play"休闲游戏理念的拓展，主要是开拓那些对EA来说较为罕见的游戏类型，比如在该子品牌下推出的第一款游戏就是卡通风格的拳击游戏《Facebreaker》。其实这个品牌相当于替代了之前的EA Sports Big这个子品牌。彼得·摩尔说："我们在任何情况下都不会放弃我们在过去20多年来为人所熟知而深爱的核心向游戏，与此同时，我们意识到业界正在变化，消费者也在变化，我们需要带来一些新的体验。"

彼得·摩尔还表示，EA目前正在开发利用Wii平衡板特点的健身游戏，这款游戏也将会在EA Sports Freestyle的子品牌下推出。与强调全身锻炼的"东方式健身"不一样，EA的这款游戏是面向欧美玩家打造的，围绕锻炼心血管系统的"西方式健身"，让玩家能够"出更多的汗"。

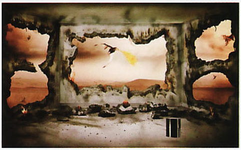


特报 SCE财年亏损将减少1000亿日元

根据《日本经济新闻》报道，索尼即将宣布其截至2008年3月末的财年业绩，这个财政年度里，SCE的亏损额降低了大约1000亿日元。

在上个财年里(截至2007年3月31日)，SCE的净亏损额高达2320亿日元，是该部门有史以来亏损最严重的一年。但是随着PS3成本的降低，预计这个财年SCE的净亏损额将会减少1000亿日元。报道中还指出，索尼集团的总运营利润将会比上个财年提高5倍，达到3800亿日元，其主要动力为数码相机的热销，但是比起索尼之前的预期仍然少了300亿日元。分析家们预计的运营利润为3936亿日元。

在第三个财季里(即年末商战期间)，SCE的销售收入提高了31.2%，达到5812亿日元，创造了季度销售额的新纪录。运营收入据称为1280亿日元，而之前一年的同期为运营亏损542亿日元。分析家对SCE今年的表现继续看好，SCE社长平井一夫希望本财年能够实现盈利。



▲PS3能否打破亏损窘境，关键就看2008年的表现。

特报 PS3用户蓝光影碟消费量激增

根据华纳家庭娱乐公司的一份研究报告，美国的PS3用户正越来越多地用他们的主机播放蓝光电影。



在2007年第一季度，PS3用户在PS3上所花的时间有15%是用来看蓝光电影，而到了今年1～2月份，这一数字已经提高到23%。此外，将PS3用来播放蓝光电影的用户比例也从2007年9月的53%提高到了80%。

这份报告是在巴黎的PEVE数字娱乐会议中公布的，华纳家庭娱乐总裁Ron Sanders表示，在索尼对于鼓励用户使用PS3看电影的系列电视广告播出之后，PS3用户购买蓝光电影的比例从2007年10月的不到10%提高到12月的15%。但是也有分析家认为缺乏大作是用户将PS3当作蓝光播放器的另外一个原因。尽管如此，由于PS3的用户基数相对于其他蓝光播放器来说是非常庞大的，因此即便购买蓝光影碟的PS3用户比例只是增加5%，也足以对高清影碟市场有极大的推动。

本期关注数字

78亿

去年《福布斯》杂志公布的日本40大富人名单中，任天堂社长山内溥以48亿美元的身家排名第三。后来任天堂的股价继续保持一路狂涨，身为大股东的山内溥自然也是身家不断提高。最近《福布斯》杂志发布了今年的日本富豪榜，这次80岁高龄的山内溥以78亿美元的身家成为了日本第一首富！日本地产大亨森章以77亿美元的身家屈居第二。40首富的总身家为899亿美元，比去年提高了107亿美元。



5000万

5月9日，SCEA宣布"《GT赛车》系列"的累计销量已经超过5000万套。系列制作人山内一典说："最初《GT赛车》只是一个二线的赛车游戏，是这个类型中的弱者，我们只希望能够得到一小部分人的认可就满足了，真是无法相信在过去10年里已经卖掉了5000多万套。"

300万



美国传媒大鳄维亚康姆集团于5月2日公布了第一财季的业绩，同时在财报中突出提到了《摇滚乐队》取得的辉煌成绩。维亚康姆该季度的销售收入达到31亿美元，净利润2.7亿美元，同比分别提高15%和33%。而维亚康姆旗下的MTV Games发行的《摇滚乐队》销量超过了300万套，而且这仅仅是在北美的销量，该作X360版的欧版将于5月23日发售，其他版本也将于夏季发售。另外Wii版《摇滚乐队》将于6月22日在北美发售，定价为169.99美元(含全套乐器)。此外维亚康姆还透露X360和PS3版《摇滚乐队》的歌曲下载量超过1000万。

10亿

根据最近EA向美国证监会提交的一份文件，EA为了能够收购Take-Two，目前已经从多家银行举债10亿美元。EA表示他们预计要用21亿美元完成与Take-Two的并购，而截至3月31日，EA共有23亿美元的现金及等价物。EA将于一年之内还清本金及利息。

新闻短波

Wii版《波斯王子》新作

育碧发言人最近透露，他们正在开发一款Wii的《波斯王子》新作，该作应该不会是PS3/X360版的《波斯王子 神迹》，而且将以一种"十分有趣的形式与该系列相联系"，可以说是系列前作的补充。另外一款面向NDS开发的《波斯王子》新作也在制作中。

久多良木健新动向

最近日本角川控股公司宣布，"PS之父"久多良木健将会成为他们的社外董事。角川控股旗下拥有超过50家公司，多为媒体和出版公司，也非常侧重游戏产业。知名游戏杂志《FAMI通》的出版商Enterbrain也属于这个集团旗下。

《指环王 征服》

EA日前宣布将于今年秋季在PS3、X360、NDS和PC上推出一款动作游戏《指环王 征服》，本作由Pandemic工作室开发，风格类似于该公司之前制作的《星球大战 战斗前线》，玩家不仅可以选择人类联盟，还可以操纵索伦的恶魔大军。



荷兰游戏业规模

荷兰游戏业协会NLGD最近宣布，荷兰的游戏业规模已经达到10亿欧元，首次超越了电影业的规模，而且成为荷兰发展速度最快的行业。NLGD预计今年荷兰游戏业规模将达12亿欧元，从业人员达到1500～1800人。

美国电子游戏强制法案

美国于5月7日正式推行"电子游戏评级强制法案"，要求所有零售商在店内张贴对ESRB游戏评级制度进行详细说明的告示，凡是销售M级游戏时，店员必须要检查顾客身份证。此前GameStop等零售商早已推行身份证检查措施，让青少年能够购买到M级游戏的比例从2000年的85%降低到20%。

X360动作感应手柄公布在即?

据微软内部人士透露，微软将于近期公开传闻已久的X360动作感应手柄，首批对应游戏包括Rare正在开发中的《Banjo Kazooie 3》，而且据称已经有部分媒体受邀体验了该手柄的操作感觉。





反击的前戏

文 Darkbaby

如果我们从SCE总裁平井一夫口中了解到最新的PS3硬件销售情势，就丝毫不难理解为什么索尼会将今年第一个PS3相关的重要游戏发布会（Sony PlayStation Day London '08）选择在英国伦敦举办。

平井一夫在PlayStation Day的演讲中再次强调PS3的全球实际销量已于2007年末突破1050万台，而发售最晚的欧洲地区目前顺利突破了500万台。虽然较之飞速跃进中的任天堂Wii还是稍逊风采，但PS3在欧洲的销售状况确实算得上顺风满帆，甚至已经超越了PS2首年度在该地域的普及速度。SCEE总裁David Reeves在基调演讲中言语含糊地发表了一个带有强烈诱导性质的夸大信息，因而引起了商业竞争对手微软以及部分相关媒体的强烈质疑。Reeves宣称PS3在欧洲全境的累计销量已经完全超越了早发售足足16个月的直接竞争对手X360，这个说法显然和近期微软发表的官方数据以及VG Chartz等网络数据统计机构的讯息都存在着严重冲突，据信X360目前欧洲的累计销量应该在550～600万台之间，因此尚略高于此番索尼公表的PS3 500万台销量。Reeves先生无疑又一次不负众望地祭出了索尼传统的“放卫星”战术，不过时下的局面犹如两个正在战场上拼死厮杀的斗士，其中一个对被牢牢压在身下的另一个吼道：“你已经彻底完蛋了！”虽然言之尚早，却也不算荒诞无稽。Reeves对于PS3目前较之X360在欧洲地区的明显优势地位的描述倒并非夸大其辞，X360三年来在欧洲的成果确实非常糟糕（平均年销量仅200万台前后），先行独走的一年多真空时间并没有达到扩大与后来者距离的预期目的，销量始终低迷徘徊。根据目前两主机的销售推移趋势判断，PS3 2008年内在欧洲完全压制X360几乎已成为定局，就目前北美和日本销售形势依然相当严峻的情况下，欧洲地区已经成为索尼最重要的防守反击基地。

奇迹的新开始

PS3在欧洲的顺调发展应该归功于该地域消费者极高的品牌忠诚度，据说西欧许多家庭可以几十年如一日地坚持使用同一牙膏或奶酪品牌，欧洲同时也是拥有传统商品品牌最多的地域。索尼产品在西欧主要国家一直享有着极高信誉，而PLAYSTATION这个金字招牌经过十多年的苦心打造更是深入人心，微软始终没有找到有效打开局面的积极对策，一味采取复制模仿竞争对手产品的手法（比如不惜重金开发赛车游戏试图取代《GT赛车》的影响力），由于缺乏让消费者耳目一新的消费概念，X360销售始终低迷原本在情理之中。与之相对照，任天堂的Wii正是依靠差别化竞争的理念，才一举在FC时期以来长年积弱的欧洲取得重大突破。索尼目前的欧洲战略还是以品牌影响力为核心，前期推出《GT赛车5序章版》同捆主机的策略就取得了相当有效的战果。

欧洲对于索尼来说并不仅仅代表着高速成长中的消费市场，还代表着未来的成长契机。目前PS3的销售低迷状况导致许多第三方实力厂商采取观望态度，真正能够打开不利局面的动力将还是高品质的第一方游戏，SCEE则拥有目前最具成长潜力的开发团队。SCEJ曾经是索尼旗下最强有力的开发团队，PS2以来却呈江河日下之势。SCEA的实力曾较之本社不遑多让，开发了《杰克与达斯特》和《海豹突击队》等大量脍炙人口的不朽名作，但在PS2中后期若非“《战神》系列”异军突起，几乎也可算是碌碌无为。过去一直没有什么成就的SCEE却在近年大放异彩，研发出了著名的畅销产品“《EyeToy》系列”。时至今日，PS3已经发表的第一方战略级游戏“《抵抗》系列”、“《杀戮地带》系列”和《小小大星球》等大多都出自SCEE旗下的团队。虽然SCE其他部门同样在紧锣密鼓地工作着，但SCEE显然更值得关注，类似《小小大星球》这样具有全新概念的作品往往比那些所谓的名作续篇更具市场拓展潜力。

2008年会不会如平井一夫向与会媒体记者们所生动描绘的那样，成为PS3主机业务“奇迹的新开始”呢？

除了公开承认PS3过去一年处在不利逆境以外，平井一夫的演讲并无太多的新意，老调重弹的“10年周期说”除了向外界表明索尼长期作战的坚定决心外，亦缺乏实际价值。PS3对于索尼集团来说是一个总规模超过40亿美元的巨大投资项目，该社当然希望尽可能延长硬件生命周期来确保收回成本。对于广大第三方来说，最担忧的并不是高预算投入，硬件的生命周期长短才是真正值得关切的，时间始终是摊薄成本的最有效方法之一。随着微软的乱入，TV游戏产业的游戏规则已经发生了彻底改变，所谓的10年生命周期说不过是聊以自慰的粉饰之词而已。每当微软试图涉足一个全新产业领域的时候，通常会凭借自身雄厚的资本采取加速产品更新换代的方式，强迫性地进行市场洗牌，逐步蚕食原先市场主导者的市场份额并耗尽其财力，微软在TV游戏产业显然也是重施惯技并已取得了一定的成果。我们有充分理由相信，微软拿出后续主机方案的日子不远矣，或许最早会在明年某个适当的时刻（2009年E3？），届时步入普及阶段的PS3势必


■欧洲玩家的品牌忠诚度是PS3的重要优势。

会进一步陷入窘境。如果跟风发表PS4，PS3将过早终结生命周期。如果依然坚持力推PS3，微软新主机则会产生强烈的牵制效应。

平井一夫宣称PS3业已走出了困境，事实是否如此呢？X360今年在全球市场以来出现的持续不振的状况，很容易让一些人士得出PS3正在迅速上升的错觉，但当我们比较一下各地的市场数据，会发现现实并非如平井一夫所说的那么乐观。在日本本土市场，PS3第一季度接连发售了《真·三国无双5》、《如龙 见参》等多款超人气大作，丝毫没有能够起到提振市场的效果，硬件销量急速滑落到四位数的冰点状态，目前和Wii的周间销量差距再度扩大到5倍以上，去岁末主机大幅度降价所产生的市场活性化效果业已消耗殆尽。第三方厂商对于PS3在日本的销售状况普遍感到严重失望，Square Enix等大厂商采取按兵不动的策略静观变化，而从去年的《怪物猎人3》到今年的《忌火起草 解明篇》等这些移籍现象，已经可以窥测到第三方阵营以PS3为核心的经营策略开始发生动摇的端倪。Rockstar《GTA Ⅳ》在北美登场的当周，PS3周间销量为15万台、X360为11.7万台、Wii为39.8万台(美版《马里奥赛车Wii》也在当周发售)，超大作的推出虽然让PS3的销量猛增了一倍以上，但依然难以望及Wii的项背，该主机在北美市场的苦战格局并未得到有效缓解，另外PS3版《GTA Ⅳ》不完全支持高清的消息也在玩家群体中造成一定的负面效果。目前X360在北美依然凭借着近1200万台的装机用户保持软件销售的旺盛势头，而Wii的硬件销售也可以用高歌猛进来形容。特别值得关注的是，随着Wii的销量飞速提升，第三方厂商不得不开始调整经营战略，Activision近日已经明确宣布《使命召唤5》肯定会有Wii版本，而2K Games也暗示《生化奇兵》的续作将同时考虑Wii平台。即便是PS3形势最好的欧洲市场，Wii今年第一季度的月硬件销量依然比PS3要高出近80%，PS3的软件销售情况也并不容乐观，除了《GT5P》和《GTA Ⅳ》等超大作外，其他游戏在排行榜的位置都很靠后。由于PS3的销售状况始终无法取得突破性进展，大多数第三方都采取消极观望态度，从Sony PlayStation Day London '08公布的软件阵容来看，索尼目前并没有得到什么有力的软件支持，依旧还是靠诸如《MGS4》、《杀戮地带2》等一些数年前就披露的老面孔支撑场面。

所谓的“10年周期说”恐怕连平井一夫本人都不太相信。PS3目前的现状堪称生死悬于一线，只可力争朝夕之得失，而不可妄论将来格局。不过时下PS3固然积贫积弱，我们还是能够从SCE经营层近来的频繁动作中看到转危为安的曙光，平井氏领军的新经营阵已经开始走出过去久多良木健极力鼓吹的“硬件至上论”误区，重新回归到软件制胜的王道，以更务实的策略应对竞争格局。SCEE总裁David Reeves在PlayStation Day上对采访记者放言：“今年秋天（PlayStation Home）一定会问世！”他坦率地说：“10月或者11月，我虽然不知道准确的日期，但届时一定会有开放的Beta版推出……现在我们已经意识到，或许当初我们过分高估了非游戏用户群对于Home的意义，这其中涉及到赞助商等许多问题。”访谈即将结束时，Reeves又表示索尼未来将把发展高素质的第一方游戏作为战略的重点，逐步减少对第三方的依赖。这位高层的弦外之音似乎也间接证明了索尼目前拉拢第三方的协调工作并不顺利，不过该社现在对软件战略进行大调整犹未晚矣，如果能够活用旗下的开发团队，其实力绝对不容小觑（SCE的第一方、二方的游戏开发团队人数要多于微软和任天堂，其中不乏Naughty Dog这样的老牌精英小组）。

摊牌

或许，2008年6月12日会成为PS3的命运之日，整个业界的目光都将集中在这个独占超大作《MGS4》堂堂登场的尖峰时刻！

《MGS4》对于索尼来说是一张绝对不能失手的王牌，败则可能满盘皆输。PS3在全球市场的劣势已经使得第三方厂商的参入信心大大动摇，Square Enix至今对《FFXIII》的具体发售计划讳莫如深，日本第三方显然都在翘首等待，等待着《MGS4》发售后的市场反响再定进退。索尼和Konami都对《MGS4》寄托了极大的希望，期待该作在日本本土能够达到百万销量，这意味着《MGS4》必须超越前作所取得的成绩。然而，无论今时PS3和昔日PS2的硬件普及台数、《MGS4》和前作的玩家期待度，都存在着相当大的落差，要想跨过这些门槛实非易事。值得欣赏的是，小岛组这次对《MGS4》的保密工作非常出色，至今玩家们对该游戏的剧情和操作方式的了解依然相当有限，很大程度上提升了期待感。根据从日本有关方面获得的可靠讯息，Konami将为《MGS4》投入超过Sega Sammy《如龙 见参》两倍以上的广告宣传预算，索尼也准备拨出同等规模的预算额度为之另行宣传造势。我们大致可以推算出《MGS4》的广告预算大约在30亿日元以上，这个惊人数字在日本国内绝对可以算是空前绝后的大手笔（仅指视频游戏领域），虽然距离正式发售尚有一个多月时间，日本国内各大电视台近日就将开始滚动播放《MGS4》相关的广告，索尼对于该款游戏寄望之高可见于一斑！在北美和欧洲两地，索尼也会投入同等规模的超规格预算为《MGS4》推广造势，《MGS4》还将利用SCE的流通渠道发行上市，以确保货源的充足供应。对于这样一个堪称空前绝后的大规模行销计划，索尼无疑是孤注一掷，试图将《MGS4》作为打开市场的敲门金砖。

索尼的战略思想已经非常明确。6月以后到年末商战之前这四个多月里X360和Wii都处在相对的软件真空期，任天堂目前已经列入年内发售计划的Wii平台大作仅有《动物之森》一款，微软今年也拿不出《光环》级别的第一方游戏（《战争机器2》的影响力毕竟还是有所差距），这是一个至关重要的喘息和反击机会。从6月中的《MGS4》到10月的《小小大星球》，索尼展开有力的软件攻势以求获得PS3硬件销售重大突破，该社必然还会利用E3展会的契机大张旗鼓发表一些隐藏的王牌。将在年末相近时间段推出的《小小大星球》和《动物之森》同样都是积极应用硬件网络技术的创意型作品，笔者个人对于这两款游戏的直接抗衡充满了期待。

然而，一旦因《MGS4》这个头炮没有打响导致整体计划受挫，进入年末商战这个任天堂传统的强势时期后，同时还将遭遇到X360第三波软件潮的洗礼，届时PS3的局面势必会非常的难看。如果无法有效遏制Wii的快速普及势头，该主机将如任天堂预期的那样在本财年结束时达到全球近5000万台的惊人销量，届时天下大势不言自明。PS3版《MGS4》的日本本土销量如果不幸低于50万份，将彻底颠覆广大第三方厂商对于PS3的信心，《MGS4》跨平台移植X360完全顺理成章、《FFXIII》改弦更张或许也势在必行、还有更多更多让我们瞠目结舌的大事件会接连发生。

当然，我们不妨还可以期待上天的造化弄人，比如全球的消费者们忽然一夜间对手舞足蹈的Wii产生了厌倦情绪，那样的话局面将会发生戏剧性转变，人算毕竟还是不如天算。

终于快摊牌了！我们且拭目以待……


■索尼表示《小小大星球》的销量将超过《GT赛车5 序章版》。

IV 书写游戏历史新篇章

文 星夜　美编 NINA

《GTAIV》的三大里程碑

第一款成本突破1亿美元的游戏！

首发销售额为游戏史上最高！

媒体综合评价为游戏史上最高！

开发成本为游戏史上最高！



10年前，世嘉为DC巨作《莎木》投入了7000万美元的开发成本，成为有史以来成本最高的游戏，并且被收录到《吉尼斯世界纪录》中。现在这个记录已经被打破，《横行霸道IV》制作人Leslie Benzies在英国《泰晤士日报》网络版的采访中透露，虽然《横行霸道IV》的主力开发人员只有Rockstar North的220人，但是如果算上参与外包制作以及配音等相关工作人员，总共有1000人投入到《横行霸道IV》的开发，Benzies表示，这款由1000人开发了三年半的游戏总共投入了大约1亿美元的开发成本！

如果Benzies这番发言属实，那就意味着《横行霸道IV》是游戏历史上第一款成本突破一亿美元的作品，让游戏的开发规模真正达到了电影大片的级别，可以说是游戏业迈入超大作时代的一座里程碑。虽然成本高昂，但Rockstar与Take-Two从中得到的回报更加丰厚，《横行霸道IV》的首周销售成绩再次刷新了记录，据估计由其创造的经济规模可达10亿美元以上。

午夜首发出现暴力事件

凡是有新主机或超级大作上市，商家和玩家都会乐此不疲地进行午夜首卖会，然而这类活动也经常会遇上暴力事件。2006年底PS3在美国上市时就发生了多起恶性持枪抢劫案，而《横行霸道IV》这款暴力大作也同样遇到了首发的暴力事件。

2008年4月29日零点，《横行霸道IV》在全球各地的零售店火热展开午夜首卖活动，相关的暴力事件报道也开始不间断地出现。据BBC报道，在英格兰东南部城市克洛伊登发生了一起持刀行凶的案件，现场有近百名目击者。受害者是一名23岁男子，在他步行经过《GTAIV》的排队人群时，被队伍中一位穿着带帽衣服的男子连捅数刀，街头监视录像显示，现场排队者有50～100人，却无人上前制止，后来有人报警将受害者送往医院。行凶者据称是一位黑人男子，年龄在21岁左右，中等身材，行凶原因未明。



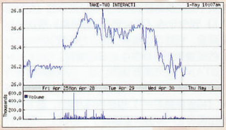
▲英国各地游戏店头人山人海。

在英格兰西北部的兰开夏，一位18岁少年和他的朋友在午夜首卖会后带着刚刚买到的《GTAIV》回家，在路上这位少年被两名男子痛揍了一顿，然后抢走游戏扬长而去，少年的鼻子和下巴受到重创。当地警方确认，匪徒确实是冲着游戏而来，警方将这起抢劫案描述为“猥琐”。两名劫匪是白人男子，分别为18岁和20岁。警方表示还有一名女孩是跟劫匪同伙的，但是没有参与袭击。

Take-Two股价不升反跌

《GTAIV》发售之后，无论是销量还是业界评价都在游戏历史上创造了新的记录，如此成功的一款游戏原本必然会推动Take-Two股价的上扬，然而由于EA收购事件的不确定性，Take-Two的股价在《GTAIV》发售后反而开始下跌。

Take-Two董事局主席Strauss Zelnick在《纽约时报》的采访中表示，《GTAIV》“证明了我们等到游戏发售后再考虑EA收购提议的正确性”。但EA发言人说：“我们已经看到(Take-Two的)股价在我们收购价上下浮动，我们也知道这游戏会非常成功。这些都在我们的20亿美元收购提议考虑范围之内。”4月29日《GTAIV》发售当天，Take-Two的股价微涨0.16美元，达到26.63美元；然而第二天，其股价就骤然下跌到26.24美元；5月1日，考夫曼兄弟投资公司分析家Todd Mitchell将该公司的股票评级从“买进”降低到“持有”，其理由是EA有可能会放弃收购Take-Two。Mitchell认为EA最高有可能出价每股28～30美元收购Take-Two，但是投资者没必要因为这种潜在可能而冒着EA放弃收购的风险，如果EA放弃收购，Take-Two股价可能会下跌7美元。



《吉尼斯世界纪录》盯上《GTAIV》



由于吸引了大量玩家的关注，《吉尼斯世界纪录》最近几年收录了越来越多的游戏相关记录，仅“《GTA》系列”就有8项纪录入选，而在《GTAIV》发售之前，《吉尼斯世界纪录》的编委会已经在密切关注该作，准备着为该作记录多条新记录。至于《GTAIV》将会有哪些新纪录被收录，目前还没有公布，此前该系列已经创造的记录如下：

第一款完全的“沙箱式”动作游戏	《横行霸道III》
2001年最畅销游戏	《横行霸道III》
2002年最畅销游戏	《横行霸道 罪恶都市》
史上最畅销PS2游戏	《横行霸道 罪恶都市》(*注)
史上最畅销PSP游戏	《横行霸道 自由城故事》
史上最丰富游戏内音乐	《横行霸道 圣安德里亚斯》
史上最大规模配音游戏	《横行霸道 圣安德里亚斯》
客串明星最多的游戏系列	《GTA》系列

*注：该记录创造于2002年，2年后被《圣安德里亚斯》刷新。

声音 与成百上千万的其他玩家一样，我会很高兴地在自由城的大桥和小道上花费无数个小时，泡吧、听广播以及躲避警察。虽然现实世界的纽约就在屋子外。——《纽约时报》

《横行霸道IV》冲击全球



4月28日，《纽约时报》的文艺版头版并非什么百老汇新戏或者某某新CD以及好莱坞大片，而是对《横行霸道IV》进行了长篇大论地评测，称其为"将人们彻底征服的文化作品"；《洛基山新闻报》邀请游戏媒体Kotaku的知名编辑Brian Crecente在小房间里玩了5天的《GTAIV》，然后在报纸上发表了一篇洋洋洒洒的评测文章；《今日美国》将《GTAIV》比作"互动版《黑道家族》"；MSNBC电视台也发表了对该作激情洋溢的报道。与此同时，《洛杉矶时报》、《泰晤士日报》、《卫报》、CBS新闻台、ABC新闻台、CNN等都争相报道《GTAIV》引发的狂热社会现象，《GTAIV》不仅已经成为游戏业界影响力空前的巨作，更是成为了整个欧美社会的焦点！

社会反响

PS3版

20家媒体综合打分 **99.6分**

打满分的媒体数量：15家

X360版

35家媒体综合打分 **98.8分**

打满分的媒体数量：23家

《GTAIV》虽然也像过去那样引起社会各界对游戏暴力内容的关注，但主流媒体的报道角度已经与过去大不相同。《西雅图邮报》在其网站上连续数周刊登了哈佛大学研究者们的文章，告诉父母们不用对该作过于敏感。英国《卫报》发表文章称："游戏已经成为主流，不想被这股潮流淹死，就要学会游泳。"《洛杉矶时报》认为"互动游戏产业在美学角度拐了个弯，现在已成为艺术形态……"CNN、ABC、CBS等电视台都在第一时间报道了《GTAIV》在全美各地的首发盛况，将其称为"文化和商业现象"。

在游戏专业媒体的评分方面，《GTAIV》的评价之高超出了人们的预期。截至5月5日，根据Game-Rankings网站对全球35家媒体的打分进行统计的结果显示，X360版《GTAIV》平均得分为98.8分，超过了已经霸占榜首10年的N64版《塞尔达传说 时之笛》，成为游戏历史上评分最高的游戏；而PS3版的20家媒体综合评分更是高达99.6分。为PS3版打满分的媒体共15家，为X360版打满分的媒体共23家！在打满分的媒体中，大多都具有极高影响力，如全球发行量最大的游戏杂志《GameInformer》不仅打出满分，而且通篇没有提到该作的任何负面意见。对该作打分最低的杂志是美国版《Xbox官方杂志》，评分为9.5(满分为10分)。

有趣的是，太多的满分反倒让一些读者认为《GTAIV》的媒体打分存在水分，再加上该作出现了死机的BUG，更是令一些经常逛游戏论坛的玩家非常不满。在很多游戏网站的读者打分版块，《GTAIV》的得分都只有8～9分左右(10分为满分)。据BBC报道，《GTAIV》的媒体评分机制确实存在一些问题，因为多数评测者并未在游戏发售前得到媒体专用评测版，而是在Rockstar邀请下前往Rockstar的办公室或者在酒店里进行体验评测，报道中说："在这种Rockstar组织的环境下，有谁敢说对评测者的想法会没有影响呢？"

很多没能提前拿到游戏的评测者只能在玩了一些之后就草草打分，美联社评测者承认他们只玩了8个小时就给游戏打分了，而《时代》杂志的评测者表示他们是在游戏完成度只有6.24%的情况下完成评测文章的。《综艺》杂志对于一些知名游戏网站的评分提出质疑，因为这些网站在《GTAIV》上市期间都在其主页面最显眼的位置放上了该作的广告。

《GTAIV》全球媒体评测节选

"我现在知道电影评论家们看完《教父》之后的感觉了。自从将《横行霸道IV》打穿到现在已经有好几天了，我仍然没有办法把脑袋里的想法完整地贯穿起来，因为我的思维总是会不自觉地陷入有关该作的白日梦中。我真想放弃我生命中的一切，让我可以把它再玩一遍，在那个世界里再体验一次，再生活一次……《横行霸道IV》不仅抬高了这个已经高高在上的系列，它完全改变了游戏的面貌。"

——《GameInformer》(单期发行量超过200万本的游戏杂志)

10分

"经过了连续三天的游戏之后，所有的岛屿和一大堆的分支任务都解开了，然而我仍然不愿离开，因为我想知道故事将如何结束。而且我发现仍然还有很多好玩的新东西：比如破坏警笛的方式，路人把《GTA》原作的旋律当手机铃声……它为真正的次世代游戏设立了标准，你绝对要自己去体验一番。"

——《Xbox官方杂志》(英国版)

10分

"当一条条剧情线索开始交织在一起，当一个个任务逐渐铺展开，你将彻底投入到人物和他们的世界中。我真妒忌即将第一次体验它的所有人。对《GTAIV》的伟大最好的证明就是我在放下手柄后仍然久久无法停止对它的思念。"

——《PS世界杂志》(英国最大的游戏媒体集团Future旗下的PS专门志)

10分

"《横行霸道III》是一款革命性的游戏，开启了一个全新的3D动作游戏时代。《横行霸道IV》的飞跃和它一样巨大，只不过是在更为细节的方面，它为开放型游戏创造了新的标准。我们很少给游戏打10分，上次我们给家用机游戏打10分是1999年的《灵魂能力》。10分并不代表游戏是完美的——它表示这款游戏推动了一种游戏类型的发展，它的很多东西远远超出了它的竞争者，让一切瑕疵都可以被忽略。"

——IGN网站(全球百强网站之一，收费用户达500万，每月独立访问者数量达2300万)

10分

"简而言之，《横行霸道IV》是一款你不能不玩的游戏。单人模式(完成剧情后还可以玩)是系列中最棒的，多人模式让你在未来几个月里都可以忙个不停。那些小小的瑕疵不再像过去的《GTA》那样让人难以忽视，而且在成堆让你铭记而惊讶的优点面前显得微不足道，每次当你觉得已经看完游戏的一切之时，总会发现还有一些令你吃惊的东西。在自由城中要看的东西太多了，趁早开始玩吧！"

——GameSpot(全球百强网站之一，日访问量达200万)

10分



声音 千万别错过《GTAIV》，今年不大可能找到比这更有野心的游戏了！
——美联社

销量 首日全球销量 360万套 首日总销售额 3.1亿美元 首周全球销量 600万套 首周总销售额 5亿美元

英国 首日销量创造新纪录

《横行霸道IV》发售的第二日，在Take-Two官方以及美国的NPD Group等都未发布销售数据之时，英国市调公司Chart-Track就迫不及待地公布了他们的统计数据：《横行霸道IV》在英国上市的24个小时内共卖掉了大约60.9万套，刷新了之前《横行霸道 圣安德里亚斯》创造的首日50.1万套的销售记录，成为英国游戏历史上首日销量最高的游戏。

在人们关心的PS3和X360版销量比例方面，虽然在发售之前英国很多零售商表示PS3版的预订量高于X360版，但Chart-Track的数据表明，X360版首日销量为33.5万套，而PS3版首日销量为27.4万套，两个版本都创造了各自主机在英国的游戏首日销量纪录，此前X360在英国首日销量最高的游戏为《光环3》(26.6万套)，而PS3为《GT赛车5 序章版》(8万套)。

一些分析家认为，X360版初期销量较高是因为其铁杆玩家数量众多，因此会更为心急地在第一时间购买游戏。Chart-Track表示，他们将会长期持续跟踪并分析该作的销售数据，但该作首周销量创造一个惊人的历史新纪录已经成为定局，Chart-Track主管Dorian Bloch说："除非货车没法把游戏运到商店或者诸如此类的问题，否则该作的首周销量新纪录已经成为必然。"之前《圣安德里亚斯》在英国的首周销量为67.7万套。

英国网络零售商Play.com游戏部主管Gian Luzio表示，PS3和X360版的《GTAIV》在订购量上原本一直保持齐头并进的趋势，但是在临发售前的最后几天，X360版的订购量突然超过了PS3版，他还表示"PS3的《GTAIV》同捆版在24小时内就销售一空了"。Luzio表示，《GTAIV》刚上市他们的存货就已经全部卖光了，不过他也表示后期供货非常充裕，Take-Two会定期向他们提供充足数量的游戏。

英国最大的游戏零售商GAME在全国的260家分店举办了《GTAIV》午夜首卖活动，看到游戏很快销售一空，他们与Take-Two探讨决定了补充供货的细节，一位发言人说："这是一次现象级的首发活动。"

5月6日，Chart-Track发表了补充数据，表明《GTAIV》在英国的首周销量为92.6万套，销售收入为3990万英镑，占当周所有游戏总销售额的61.2%。其中X360版销量为51.4万套，



PS3版销量为41.3万套。该作的销售速度是《Wii Fit》的9倍！而且由于《GTAIV》的发售，《Wii Fit》的销量下跌了58%。

微软 X360版销量是PS3版两倍！

英国的游戏市场格局与美国很接近，美国作为微软的本土市场，X360的优势更加明显，X360版《GTAIV》在美国的销量超过PS3版应该是没有什么疑问的。微软产品管理主管Aaron Greenberg说：



"我们从很多零售伙伴那里听说X360版《GTAIV》的销量是PS3版的两倍。这与我们从订购方面看到的情况一样，零售渠道也证明了这一点，至少前几天是这样的。这是好现象。"

但SCEA的发言人却对微软的声明提出质疑，表示微软所说的"2：1"的说法与索尼从零售商那里听说的情况不符，该发言人并未透露他们所听说的对比数据。Greenberg说："我们预计《GTAIV》肯定会让大把的人购买X360，在我们卖出的比PS3多一倍的游戏中很多都是与主机一块卖掉的。"Greenberg认为，玩家并没有太在意PlayStation的品牌忠诚度，X360版的独占下载内容让他们选择微软，他说："《吉他英雄》和《麦登》的FANS都转投X360了……《横行霸道IV》也不会例外。"

根据Chart-Track的数据，《GTAIV》发售当周X360在英国的销量提高了125%！

PS3销量大幅提升

SCEA与全球最大的游戏零售商GameStop发表声明称，在《GTAIV》发售之后，PS3的销量增长势头非常迅猛。GameStop高级副总裁Bob McKenzie说："就我们的情况来看，《GTAIV》的发售极大地增加了我们各分店的人流量，并且强有力地推动了PS3的销售。"McKenzie表示，PS3销量骤增的主要原因是很多PS2用户看到《GTAIV》发售后也忍不住要升级到



PS3。Chart-Track的数据显示，《GTAIV》发售当周，PS3销量在英国提高了127%。

Wedbush Morgan著名分析家Michael Pachter说："我认为从今天开始，品牌忠诚度的作用将会让索尼腾飞。PS2有大量忠诚的用户群，他们一直在等待升级到PS3的理由，他们过去都与PS2上的《GTA》品牌有着深厚的情感。"他认为其他一些即将到来的PS3独占游戏也将会成为《GTAIV》因素的佐料，例如《潜龙谍影4》、《小小大星球》和《海豹突击队 对峙》。美国GameSpot主编Ricardo Torres也认为："从产品的整个生命周期来说，它对索尼的硬件销量促进作用将会比微软高一些。"

预测：最终销量可达1900万套！

多位分析家认为，《GTAIV》的年内销量有望达到1300万套。Michael Pachter认为，本作年内销量将会在1100～1300万套之间。在游戏发售之前，他已经预测由于X360的用户基数大且较为铁杆向，因此初期X360版与PS3版的销量比例将会是3:2，但PS3版后势会更强，到了年底的时候与X360版之间的差距会缩小，预计届时PS3版销量为500～600万套，大约35%的PS3用户会购买该作；X360版销量为600～700万套，30%的X360用户会购买该作。Pachter认为，到了明年，《GTAIV》仍然会有稳定销量，预计在其整个生命周期内，累计销量可达1600～1900万套。

太平洋皇冠证券公司原本预测《GTAIV》年内销量为1000万套，而在该作发售后，根据各界对该作品质的强烈反响，分析家Evan Wilson认为其年内销量可达1200万套。另外Michael Pachter认为今年美国和欧洲的游戏软件市场规模将会达到228亿美元，其中《GTAIV》的销售额就会占到3.2%，他认为在《GTAV》发售之前都不会有其他游戏打破《GTAIV》的记录。

《GTAIV》创造Xbox LIVE新纪录

虽然没有透露X360版《GTAIV》在美国的销量，微软产品管理主管Aaron Greenberg表示在该作发售首日已经有100万《GTAIV》玩家在Xbox LIVE上享受其乐趣。"它已经成为Xbox LIVE上线以来的头号游戏，超越了《光环3》和《使命召唤4》。我们的数据显示，在其首发当天Xbox LIVE的上线会员绝大多数都在玩《GTAIV》。"Greenberg说。

Greenberg表示，在《GTAIV》发售的第一天里，共有200万个成就被解开，总共获得1500万个成就点数。X360版《GTAIV》首发当天所卖出的所有游戏都免费赠送一个月的Xbox LIVE金会员资格。

声音 今天早上我起床时，精神疲惫，我讨厌自己为什么昨晚一不小心就玩到了凌晨3点，然而多人模式又把我抓到游戏中了，它让我上面所说的一切（单人模式部分）都黯然失色，也许我的单人部分完成度永远也过不了7%了。——《时代》杂志

创造世界



“这款年度最受期待的游戏已经在星期二上市，目前已经断货。在这个周末里，好莱坞票房收入将会垂直降落，成千上万的员工将会请病假。在宅男、玩家和青少年的世界里，它就像把圣诞和生日合在了一起。”

——《泰晤士报》

1988年2月10日，《勇者斗恶龙Ⅲ》在日本首发当日引起全国范围的旷课罢工现象，各地均有抢劫事件发生，从此日本政府制定了一条《DQ》续作必须在周末销售的规定，让《DQ》实至名归地成为了日本的国民级游戏。20年后，一款被索尼与微软争得头破血流的游戏在数亿人灼热的目光中上市，它成为整个西方社会的焦点，它迅速刷新了各种与销量和人气有关的记录。“国民级游戏”这个头衔对它来说略显寒碜，这个植根美国文化、跨越国籍概念的超级大作就像《星球大战》一样征服了世界。

它是次世代的新起点。

文 Lancer

游戏教父

3年前，自从“热咖啡”事件之后，Rockstar悄悄地从媒体的视线中消失，再大牌的媒体也难以找到Rockstar那些巨头们的身影。在《横行霸道Ⅳ》发售时间临近之时，创始人豪瑟兄弟像神功修成的豪侠一样出关了，他们积极地接受记者们的各种访问，激情地捍卫着必然会再度引起争议的心血之作。然而还有一位幕后功臣仍然躲在迷雾之中。当豪瑟兄弟在纽约华丽的办公室中与美国的记者们侃侃而谈之时，真正负责一线开发的苏格兰Rockstar North工作室仍然像51区一样笼罩着神秘色彩，想混进这个豪华的工作室不比偷运几车海洛因容易。至少在《横行霸道Ⅳ》发售前的海量情报中，关于Rockstar North内部的信息可谓凤毛麟角。直到该作发售之后，Rockstar North才终于打破沉默，英国本土的《泰晤士报》经过数月的联系与谈判之后终于走进了位于苏格兰爱丁堡的Rockstar North工作室，爆出了《横行霸道Ⅳ》制作费用达1亿美元的惊人内幕，闭关4年的莱斯利·奔吉斯终于露面，这是他首次接受主流媒体的访问，《泰晤士日报》慷慨地给了他一个新的封号——“游戏教父”。

据说在Rockstar内部的权力斗争相当激烈，几年来Rockstar North的多名元老相继离去。Rockstar North才是《GTA》的开发主力，对于让远在美国的豪瑟兄弟掌管大权颇有微词。作为Rockstar North总裁兼《GTA Ⅳ》制作人的奔吉斯不能把自己的功劳凌驾于豪瑟兄弟之上，在媒体整理提交采访提纲之时，就要事先声明报道中应表现出的尊卑次序。对于大多数《GTA》玩家来说，“莱斯利·奔吉斯”是一个陌生的名字，他不像其他大作制作人一样在造神运动中成为家喻户晓的名人，却被上议院调查、被议员抨击、被谋杀案官司传召。37岁的奔吉斯喜欢穿休闲装，说话柔声细气，带点英国东北部口音，有着英国人的绅士风度，俊俏迷人的面庞让他看起来只有二十来岁，让人无法把他与满嘴东欧腔英语脏话、到处横行霸道的尼克·贝利克联系起来。

Rockstar North的办公楼位于爱丁堡的卡尔顿广场，有220名精英在这里创造全世界最畅销的游戏，然而那里却安静得像座寺庙。两层楼的办公区平铺而开，结构非常简单，所有人都默不作声地忙着自己的工作，各种颜色的灯照着墙壁上的《GTA》恶人们，透着一股诡异的氛围。《GTA Ⅳ》的开发已经完成，Rockstar North还没有放大假，他们没有脱离苦海的畅快，却有种亲人逝去般的怅然若失，奔吉斯说这种压抑的心情要再过几个月才能缓解。

奔吉斯出生于苏格兰阿伯丁市，后移居达英镇，父母是地产开发商兼酒店经营者，他们是那时少有的IT业余爱好者，从1970年代末开始上夜校学习电脑。他的父亲买了一台绝对古董的Dragon32电脑，奔吉斯对这个神奇的东西充满了新鲜感，IT技术的幼苗在他的心中萌芽。

11岁时奔吉斯遇到了游戏，由于父母离异，游戏成为陪伴他的忠实伙伴。15岁时，奔吉斯与他的两个妹妹搬到了伊利近，他们的母亲嫁给了当地酒店业大亨、伊利近足球俱乐部股东杰克·诺博。24岁时，学了一些程序，给当地公司修了几年电脑之后，奔吉斯决定将游戏作为自己的全职工作。他的第一款游戏制作了两年，模仿某知名游戏制作。他把自己的作品寄给苏格兰游戏业先锋DMA Designs的创始人大卫·琼斯。

奔吉斯大学中途辍学，19岁时，女友给他生了个儿子叫克里斯托弗。没有大学文凭让他求职屡屡碰壁，而同样大学辍学的大卫·琼斯给了他一个星期的试用期，从此他在DMA扎了根。让奔吉斯在DMA站稳脚跟的游戏叫《硅谷》，他与另外几位程序员一起负责该作。他们每天9点上班，晚一分钟就会被臭骂一顿。工作到晚上八九点才能下班，还要把游戏带到家里测试，因为所有测试员都被分配给其他项目。奔吉斯自称那时他们是“阁楼里的丑小鸭”，靠“乞讨”过活。

与奔吉斯一起在最底层奋斗的几个丑小鸭如今仍在Rockstar North，他们已是《GTA》的灵魂。《GTA》原本与奔吉斯的团队毫无瓜葛，但它的开发迟迟未有进展，奔吉斯等人中途接手，《GTA》得以顺利进行。当萨姆·豪瑟获得DMA掌控权时，奔吉斯却下定决心辞职，豪瑟问他如何才能留下？奔吉斯的答案是：“我



▲莱斯利·奔吉斯。

们要摆脱那些把我们当小孩使唤的猴子们！”

在DMA Designs这场新旧交替的内部清理运动中，大卫·琼斯等老一辈创始人和功臣们陆续离去，奔吉斯等人从勤杂工一跃成为了主力。开发《横行霸道III》时，豪瑟兄弟出资让他们将办公室从敦提搬到了苏格兰首府爱丁堡，他们拥有自由驾驭《GTAIII》的自由。他们本来可以搬到美国与Rockstar Games汇合，然而奔吉斯热爱苏格兰，热爱那里的人们，那里的天气，那里的太阳。奔吉斯像所有的宅男一样成天闷在家中和办公室里，吃着披萨喝着可乐，偶尔外出时，他喜欢沐浴在阳光下，他可以什么都不做享受一整天的阳光。住在苏格兰，他可以花更多的时间陪伴家人。他的父亲充满创造力，对美术和音乐无所不精，《GTA》的不少创意就是来自他的构思。奔吉斯不会让他的孩子玩Rockstar的游戏，但比起这个他更关心的是饮食和锻炼，为此他报了一个12万英镑的青少年身体锻炼项目。

奔吉斯的业余爱好是音乐，他曾在学校里创办了一个乐队名叫“处子的祈祷”。事业成功后，他在家中搞了个录音棚，他希望能办个演唱会。风流倜傥的奔吉斯就像《GTA》的主角们一样有过很多女友，开发《GTA IV》时，他偶尔会和一位医学院的大四学生艾米约会，但在他眼里女人的魅力永远比不上他生命中的最爱——制作更加尖端的游戏永远被他摆在第一位。



▲Rockstar North静静地坐落于爱丁堡中部的卡尔顿山脚下。

病毒

对于那些在《GTA IV》发售的一个星期之前就开始搭帐篷排队的疯狂玩家来说，奔吉斯就是他们的教父。《GTA IV》发售当天，苏格兰出现大规模旷课现象。17岁的苏格兰中学生卡伦·邓肯说：“很多班级都比平常安静了许多，我从来没见过那么多朋友因为同样的原因而逃课。”16岁的伊恩·文德拉说：“今天学校有超过半数的人旷课，几乎所有拥有X360/PS3的人都没来。”

《GTA IV》尚未发售，纽约市政府、主流媒体、反暴力律师和母亲们已经纷纷打出抗议的旗号，人们在电视中、报纸上对《GTA IV》的影响侃侃而谈，在他们的抗议声中，玩家期待的目光更加热切。14岁的英国男孩提奥·威尔斯在《泰晤士报》发表了一篇文章，名字叫《别侮辱我，我能分清虚构与现实》——“一说起《横行霸道》，我就想起我的老朋友们，以及我们一起偷车、闯红灯以及偶尔杀人的美好时光。那时我们才9岁——我知道我们在做什么。”威尔斯说，成年人总把小孩子们看得很弱智，其实他们知道自己手中握着手柄，操纵着一堆多边形去和另外一堆多边形碰撞。威尔斯经常接触游戏媒体，铺天盖地的各种报道让他早已跃跃欲试，他说：“《GTA IV》是一款令人难以置信的游戏，从城市的一端跑到另一端要一个多小时。这真是一款非常棒的游戏。”

游戏业有无数像威尔斯一样的玩家，他们在朋友的推荐下接触了《GTA》，他们聚在一起津津有味地探讨在《GTA》中种种有趣发现——口耳相传的力量让《GTA》成为了势不可挡的社会现象。用户之前的口耳相传被人们普遍认为是最原始、最普遍的传播手段，它被称为“病毒式营销”。从《俄罗斯方块》到《口袋妖怪》再到《GTA》，在玩家的口耳相传中诞生了数个千万级游戏。进入互联网时代后，这种病毒式营销的传播速度大增，一跃成为主流营销手段，培育了YouTube、MySpace、Facebook等众多网络生力军。《GTA》是使用病毒式营销取得成功的典型案例，它总是游戏业界的话题之王，它用颠覆传统的游戏内容成为玩家间的话题，用“谋杀妓女”之类社会话题成为媒体眷顾的对象，它用最低廉的宣传成本创造了双重“病毒传播渠道”，让Take-Two这家曾经的二流游戏发行商用它并不强大的销售渠道卖掉了累计近7000万套的《GTA》。但是自从“热咖啡”事件之后，Take-Two与Rockstar身心俱疲，无论是喜欢出风头的豪瑟兄弟还是奔吉斯都不愿再站到法庭的被告席上。用负面报道争取曝光度的恶性病毒传播方式成为过去，Rockstar试图为《GTA》创造积极正面的形象，向大众传播良性病毒。



1UP网站编辑主管萨姆·肯尼迪说：“Rockstar一直想要控制向大众传递的信息，他们希望人们对该作的所思所想与他们的预想完全一致。因此在游戏发售前除了官方发布的预告片外，人们很少看到其他实际游戏影像。”Rockstar试图向大众传递的信息是“真实性”，豪瑟兄弟重新出山后总是将这句口号挂在嘴边，这是只有次世代主机才能实现的真实性，它的进化与三代一样明显，全球的数千万《GTA》玩家们一定要加入次世代的世界亲身感受。从《GameInformer》刊登了全球第一篇《GTA IV》的前瞻报道开始，绝大多数媒体都以惊人一致的口吻不厌其烦地重复“真实性”这个主题。《GTA IV》是除任天堂系之外，所有欧美游戏媒体都不可或缺的内容，它与杂志销量或网站流量直接挂钩，有了这一层利害关系，Rockstar便可以轻松控制媒体的报道方向。

《GTA IV》在官网上发布的几个预告片下载量超过1500万，加上其他游戏网站，这些预告片的下载量难以计数，每一段新预告片公布之时都会被各大游戏网站作为头条。这个宣传渠道的成本仅限于预告片的制作费用。Rockstar的宣传费用主要花在户外广告：路边广告牌、大楼外墙广告、公交车广告、街头涂鸦等遍布北美和欧洲各国的大街小巷，电视、报刊等传统宣传渠道的广告费用自然由其他厂商主动承担。微软与GameStop为《GTA IV》投放了大量电视广告，微软宣称，他们对《GTA IV》的广告支持力度“与《光环3》相当”。

发行商与硬件商共同出资进行广告宣传是游戏业界常有的事，对于一些具有战略意义的大作，硬件商报销全部宣传费也不足为奇，但在绝大多数情况下，其前提为该作必须是独占游戏，否则即便是《麦登NFL》、《FIFA》等钻石级游戏也难以从硬件商那里捞得分毫好处。《GTA IV》这个超级巨无霸却是索尼与微软都难以单独消化的，于是出现了“双龙争珠”的罕见局面，巨额广告费由三家公司分摊，另有大批零售商举着《GTA IV》的招牌投入血本给自己的铺子打广告，游戏杂志贴钱也要把《GTA IV》放到封面，游戏网站恨不得把主页变成《GTA IV》专页……Take-Two自己投入的广告费不多，《GTA IV》却成为有史以来曝光度最高的游戏，这四两拨千斤的广告费洗劫行为被美国《新闻周刊》戏称为“Grand Theft Advertising”。

Rockstar的广告策略再次活用了病毒式传播的宣传思想，旨在于玩家中制造话题性。《GTA IV》的第一个户外广告是在纽约某大楼外墙的巨大罗马数字“IV”，它的简单大胆吸引无数路人驻足讨论，成为当地一景；它的照片在全世界疯传。从3月份开始，一系列“通缉令”式广告出现在世界各地街头，尼克的自

由城之旅尚未开始，就已经在现实世界成为“头号通缉犯”，从整栋大楼的超大通缉令，到贴满小巷和电线杆的传单式通缉令，进一步模糊了自由城与现实世界的界限。《GTA IV》的这些户外广告几乎从未有任何描述性信息，通缉令、概念图与游戏LOGO起到了无声胜有声的作用，在媒体的进一步推波助澜之下让人真切地感到一股即将喷薄而出的气势，而这股气势在游戏发售后，随着数十家媒体的满分评价被推向了高潮。



完美世界

病毒式宣传的基础是要有过硬的产品质量，有了口碑才能口耳相传。整个世界都在盯着Rockstar North，Take-Two把它当作抵抗EA恶意收购的最后筹码，《GTA IV》不容许有任何差错。

在《GTA IV》的开发过程中，奔吉斯和几个主要开发人员每天工作12小时，几乎没有假日。奔吉斯说：“必须要100%的专注，没有时间和空间去做任何别的事情。这里的多数人都热爱他们的工作，这就像一个乐队。”为了让游戏的每个细节到做到完美，奔吉斯把《GTA IV》玩了40多遍，检查了每一个细节；每一个分镜都是由演员先排练，录制下来后再制作到游戏中，光是游戏的剧本就有1000多页。奔吉斯说《GTA IV》的开发就像把话剧、电影和唱片都装到一个包装盒中。游戏开发成本等事宜由豪瑟兄弟等高层负责，奔吉斯估计成本大约有1亿美元，参与到游戏开发的大约有1000人。为了真实捕捉纽约的氛围，他们在多座大楼楼顶安装了摄录机，精确测定雨的密度；他们实地拍摄了10万张照片。

《GTA IV》的开发持续了三年半，在这漫长的时间里要放弃电视、放弃所有的朋友，投入无休止的工作，直到最后一刻即将来临，一切都进入尾声，这时一种莫名的恐惧油然而生：他们为之付出了一切的这款游戏能否取得好评？

《圣安德里亚斯》临发售之前，整个Rockstar的高层都忐忑不安地端坐在电脑前，等待全球各大网站的评分结果。尽管该作全球媒体评分高达95.2分，部分媒体偶然提到的一些小小缺陷还是让豪瑟兄弟等人大发雷霆。4年后，同样的情形又一次在Rockstar纽约和爱丁堡的两个总部里重演——这一次追求完美的豪瑟兄弟和奔吉斯得到了彻底的满足。

4月25日，IGN率先对《GTA IV》进行打分，整个游戏评测总共用了7个页面（普通大作一般为两三页），充满激情地历数了游戏的各种伟大之处，在最后的评分版块中打出该站21世纪以来的第一个满分，且5项指标全部满分，这是该站前所未有的最高评价！

《GTA IV》上市前后的这一个星期也许是奔吉斯人生中最幸福的日子，世界各地的满分评价将他淹没，最权威的游戏网站（GameSpot、IGN），最权威的游戏杂志（GameInformer、GamePro）全都慷慨地为《GTA IV》戴上了满分的桂冠，主流媒体争相邀请游戏业界的知名编辑撰写游戏评测以取悦读者，《GTA IV》成为了有史以来评分最高的游戏。在我们这个5元搞定一张游戏的地下市场也许玩家可以完全无视媒体评分，但在日本和欧美，媒体评分对游戏销量的影响显而易见，《生化奇兵》、《上古卷轴IV》等作品都很能说明问题。当评分与销量挂钩之后，游戏评测栏目成为一些媒体创收的渠道，近年来爆出的众多打分黑幕让游戏媒体公信力大打折扣，《GTA IV》的异常高分也引起人们的广泛质疑。据说不少媒体是在Rockstar工作人员“陪同”的情况下进行游戏评测，虽然目前还没有Rockstar公然买分的内幕传出，但从各种蛛丝马迹中可以推断Rockstar在媒体评测时至少进行了一定程度的“引导”，对媒体评价近乎神经质的豪瑟兄弟完全有制造高分攻势的动机。

《GTA IV》是否有资格成为史上最高分游戏？这是一个见仁见智的问题，无需争辩的是：它是一个伟大的游戏！就算是100个Rockstar也不足以左右全球媒体，欧美游戏媒体数量众多，不像日本收买个《FAMI通》就能完事，不管Rockstar如何引导，《GTA IV》得到高分的关键还是要靠它自身的实力，它的每一个细节都透着精致的光辉，它让你在几十个小时的游戏时间后仍然会有层出不穷的新发现，可以感觉到开发者恨不得把整个纽约完完整整地塞到光盘里。《GTA IV》打破了《莎木》创造的游戏开发成本记录，它实现了铃木裕未能完成的梦想，它是《莎木》所倡导的“FREE”游戏概念最完美的诠释。Rockstar North的幽默细胞让《GTA IV》实现了“真实”与“乐趣”的平衡，即便你只是躲在游戏中的公寓里看预先录制的2个多小时的虚拟电视节目，也能从中收获意想不到的乐趣。

《GameInformer》把《GTA IV》比作美国影史上评分最高的电影《教父》，巧合的是两部作品都以黑帮为题材，只不过《GTA IV》更像是把《教父》和《泰坦尼克号》合为一体，评价和票房均横扫一切。有分析家认为，《GTA IV》的高分至少可让它的销量增加200万。



创世



Take-Two主席施特劳斯一直寄望于《GTA IV》的发售能够让EA提高收购价码，令人意外的是，该作发售后Take-Two的反应出奇地宁静，并没有像人们猜测的一样迫不及待地高调公布《GTA IV》取得的佳绩，让密切关注EA/T2并购案的投资者们焦躁不安，出现了股价不升反跌的奇特局面。整个业界对《GTA IV》的销量议论纷纷，索尼与微软对PS3/X360版的销量比例问题争得面红耳赤。Take-Two直到5月7日才不急不慢地宣布《GTA IV》首周销售额5亿美元，首日销售额3.1亿美元，打破一切娱乐产品的首发销售额，对于人们关心的两个版本销量比例却只字不提。非官方认可市调机构vgcharts的数据显示X360/PS3版的销量比例为4：3，PS3当周销量提升比例约100%，X360约70%。《GTA IV》的硬件销量推动力超过了X360在欧洲80欧元的价格降幅，超过了PS3 100多美元的价格降幅。

以《GTA IV》的发售为起点，索尼与微软的战略部署进入了新的阶段。索尼于5月初在欧洲举办了“PlayStation Day”，随后将在美国和日本陆续召开，发言人总是不忘提醒人们《GTA IV》之后好戏才刚开始。微软在长时间按兵不动的同时也在酝酿新一轮的攻势，5000万美元购得的《GTA IV》独占下载内容预计将于E3展中亮相，这个将于今年秋季推出的资料片有望让《GTA IV》梅开二度，在年末商战中销量重返高位，对X360和Xbox LIVE的推动意义不亚于X360的其他独占一线百万大作。

也许在《GTA V》发售之前，我们都无法再看到能与《GTA IV》比拟的游戏业盛况。好在Rockstar North不像十年磨一剑的暴雪——《罪恶都市》的开发只用了10个月，《GTA V》与我们的距离或许也不会太远。奔吉斯有一个伟大的理想，他要像上帝一样创造一个真正的世界，为了这个理想他可以放弃生活中的一切向前冲刺：“除非我们完全模拟了外面的世界，否则我们将永不停步。”

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008 年 4 月 14 日～2008 年 4 月 20 日

1 马里奥赛车 Wii　マリオカート Wii　■2008 年 4 月 10 日发售 ■Nintendo ■竞速　◆本周 201508 套 ◆累计 795084 套　Wii

2 怪物猎人 携带版 2nd G　モンスターハンターポータブル 2nd G　■2008 年 3 月 27 日发售 ■Capcom ■动作　◆本周 123855 套 ◆累计 1714312 套　PSP

3 我们是化石挖掘者　NDS　NEW

ぼくらはカセキホリダー

■Nintendo■2008年4月17日发售■角色扮演■4800日元



游戏以循序渐进的收集为主要乐趣，玩家需要在小岛的各个区域挖掘古代化石，然后利用触控笔模拟锤子或钻头对化石进行复原工作，从而诞生恐龙帮助自己前往更危险的区域，获得更珍贵的化石。战斗部分同样强调恐龙的属性和特技，3对3的团体战斗很有挑战性。

本周：**35 363** 套　累计：**35 363** 套

4 Wii Fit　Wii フィット　■2007 年 12 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育　◆本周 32445 套 ◆累计 1855290 套　Wii

5 无双大蛇 魔王再临　无双 OROCHI 魔王再临　■2008 年 4 月 3 日发售 ■Koei ■动作　◆本周 24474 套 ◆累计 307515 套　PS2

6 口袋妖怪突击队 融合　NDS　NEW

ポケモンレンジャー バトナージ

■Nintendo■2008年3月20日发售■动作■4800日元



操作的简化和难度的降低都非常适合新玩家来体验这个独特的系列分支。游戏中的同伴虽然仍以口袋妖怪为主，不过要想攻克迷宫中的种种难题，如何正确使用它们的能力让玩家充满了思考的乐趣，而充实的分支任务中往往也有意外的收获，总能刺激玩家不断地挑战。

本周：**21 364** 套　累计：**457 440** 套

7 DS 美文字练习　NDS　NEW

DS 美文字トレーニング

■Nintendo■2008年3月13日发售■实用软件■3800日元



虽然信息社会中大多数都市人都习惯使用电脑来打字，不过在某些特定的场合，写得一手好字往往能够给人留下更好的印象。本作就是这么一款让玩家利用触摸屏，根据写汉字的要点来训练写字的软件，专有的打分系统时刻督促着玩家为了写出更漂亮的汉字而努力。

本周：**17 879** 套　累计：**155 210** 套

8 十大运动　デカスポルタ Wiiでスポーツ "10" 极目!　■2008 年 3 月 19 日发售 ■Hudson ■运动　◆本周 14161 套 ◆累计 147525 套　Wii

9 任天堂全明星大乱斗 X　大乱斗スマッシュブラザーズ X　■2008 年 1 月 31 日发售 ■Nintendo ■动作　◆本周 12703 套 ◆累计 1524955 套　Wii

10 Wii Sports　Wii スポーツ　■2006 年 12 月 2 日发售 ■Nintendo ■体育　◆本周 11669 套 ◆累计 2970404 套　Wii

《我们是化石挖掘者》推出后并没有造成预期的轰动效果，过多的模仿痕迹提醒着厂商应该在现有的游戏类型或方式上做出更多的变化，"换汤不换药"的做法迟早会让同类型游戏的发展遭遇瓶颈。另一款上榜的新作《DS美文字练习》则是一款前期并未有太多宣传的学习型软件，迎合目前都市人的消费需求也让其在推出1个月后，终于跻身前十的行列。

2008 年 4 月 21 日～2008 年 4 月 27 日

1 马里奥赛车 Wii　マリオカート Wii　■2008 年 4 月 10 日发售 ■Nintendo ■竞速　◆本周 151918 套 ◆累计 947002 套　Wii

2 怪物猎人 携带版 2nd G　モンスターハンターポータブル 2nd G　■2008 年 3 月 27 日发售 ■Capcom ■动作　◆本周 92656 套 ◆累计 1806968 套　PSP

3 战场的女武神　PS3　NEW

战场のヴァルキュリア

■SEGA■2008年4月24日发售■策略角色扮演■7800日元



和目前PS3大量的美式游戏相比，本作无疑用清新的画面和人设牢牢抓住了日式玩家的心。曾经开发过"《樱大战》系列"的制作小组将很多经典元素融入到了游戏中，不但兵种搭配和地形等设定使战斗的策略性上升到了全新的高度，波澜起伏的剧情也是一大看点。

本周：**77 627** 套　累计：**77 267** 套

4 太鼓之达人 七岛大冒险　NDS　NEW

めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒険

■NBGI■2008年4月24日发售■音乐■4800日元



游戏中原创的无厘头剧情使挑战歌曲的过程不再显得单调，而更加完善的联机功能终于能让玩家体验到和好友同场竞技的乐趣。数量繁多的换装道具仍然是反复挑战歌曲的动力所在，可以自由选择的难度也分别照顾到了新老玩家，使本作成为了任何人都能乐在其中的休闲佳作。

本周：**55 950** 套　累计：**55 950** 套

5 召唤之夜　NDS　NEW

サモンナイト

■NBGI■2008年4月24日发售■策略角色扮演■4800日元



游戏中的大部分内容都完美移植自PS版，除了加入对应触控笔的操作方式外，对画面细节的修改也使召唤兽动画魅力依旧。新增的"自动对话"和"快速跳过"功能对于想节约游戏时间的玩家来说非常实用，而贴心的帮助系统则让玩家更有针对性地培养同伴。

本周：**37 856** 套　累计：**37 856** 套

6 Wii Fit　Wii フィット　■2007 年 12 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育　◆本周 36851 套 ◆累计 1892141 套　Wii

7 我们是化石挖掘者　ぼくらはカセキホリダー　■2008 年 4 月 17 日发售 ■Nintendo ■角色扮演　◆本周 22319 套 ◆累计 57662 套　NDS

8 口袋妖怪突击队 融合　ポケモンレンジャー バトナージ　■2008 年 3 月 20 日发售 ■Nintendo ■动作　◆本周 19553 套 ◆累计 476993 套　NDS

9 DS 美文字练习　DS 美文字トレーニング　■2008 年 3 月 13 日发售 ■Nintendo ■实用软件　◆本周 17879 套 ◆累计 173089 套　NDS

10 无双大蛇 魔王再临　无双 OROCHI 魔王再临　■2008 年 4 月 3 日发售 ■Koei ■动作　◆本周 14897 套 ◆累计 322412 套　PS2

《马里奥赛车Wii》已经连续三周占据榜首的位置，以目前的销售情况来看，预计下周便能在日本地区突破百万大关，同时《怪物猎人 携带版 2nd G》也连续三周保持在第二的位置，继续刺激着PSP主机硬件销量的稳定增长。次世代主机方面，由于游戏类型匮乏，大多数拥有PS3的玩家仍然处于观望状态，甚至连软件消化率达到74%以上的《战场的女武神》也没有有效带动PS3主机的销量。

iQue游戏榜

iQue游戏乐园

总010期

发布日期 2008年5月1日

不知道各位玩家的五·一"小黄金周"过得好吗？虽然短暂的假期难以将众多大作一一品尝，不过总是在家拿着游戏机做"宅一代"貌似也不是太好的习惯，有机会的话一定要多去户外做做运动，呼吸一下新鲜的空气才是^_^

由于近段时间神游公司一直没有新作发布，"iQue游戏榜"因此也显得比较寂寞。到目前为止，中文正版的神游行货游戏已经推出了约23款，但一批铁杆行货玩家们还时时惦记着iDS刚发布时所预告的《任天狗》等游戏，据悉目前神游公司正在通过各方面的努力来获得这批压箱大作的中文行货发行权，这下想讨女孩子欢心的玩家也不用再为目前仅有的几种选择而感到苦恼了，这款在全球销量已经超过千万的作品，能否在国内刮起新的"电子宠物风暴"呢？让我们拭目以待！



第1位 **动物森林** iQue PLAYER

全中文的界面估计是很多国内玩家选择本作的主要原因。在游戏的虚拟世界中，时间与季节的变化，与村民和动物之间的交流，加上丰富的节日都营造出了一个温馨甜蜜的世界，让人流连忘返。



第2位 **摸摸耀西 云中漫步** iQue DS

可爱的耀西和马力欧宝宝无疑是本作征服女性玩家的两大利器。游戏的整体难度不高，只要掌握到将各种物品喂给耀西获得新能力的主要育成方式，稍微动动脑筋就能轻松过关。



第3位 **越野摩托** iQue PLAYER

"越野摩托"本身是一种风靡海外的户外极限运动，而游戏中以各种风格迥异的赛道为舞台，让玩家在体验飞驰快感的同时，精彩的特级表演更是体现高手风范的必须条件。你准备好了吗？



排名	游戏名称	对应平台	走势预测
4	塞尔达传说：时光之笛	iQue PLAYER	↓
5	摸摸瓦力欧制造	iQue DS	↓
6	神游马力欧DS	iQue DS	↓
7	罪与罚：地球的守护者	iQue PLAYER	→
8	耀西岛	iQue GBA	↑
9	极速F-zero未来赛车	iQue GBA	↓
10	组合机器人	iQue PLAYER	↓

注：榜单中游戏译名以神游公司推出的行货名称为准。

2008 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	4月14日～4月20日	4月21日～4月27日
1	PSP	1 495 048台	85 421台	92 411台
2	Wii	1 282 297台	44 241台	48 796台
3	NDSL	1 239 482台	44 551台	42 435台
4	PS3	382 670台	7 438台	9 107台
5	PS2	198 006台	6 545台	7 108台
6	X360	48 004台	1 076台	1 283台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

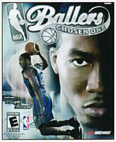
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年4月20日～2008年4月26日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
1	口袋妖怪不可思议的迷宫 时/暗之探险队 Pokemon Mysterious Dungeon 2: Time/Darkness Exploration Team	Nintendo 2007年4月21日发售	角色扮演 上周排位：－	336648套	336648套	NDS
2	任天堂全明星大乱斗X Super Smash Bros Brawl	Nintendo 2007年3月9日发售	动作 上周排位：1	107767套	3346208套	Wii
3	GT赛车5 序章版 Gran Turismo 5 Prologue	SCE 2008年4月15日发售	竞速 上周排位：2	79487套	224783套	PS3
4	彩虹六号 维加斯2 Tom Clancy's Rainbow Six:Vegas 2	Ubisoft 2008年3月18日发售	主视角射击 上周排位：3	78850套	968831套	X360
5	美妙世界 The World Ends With You	Square Enix 2008年4月23日发售	角色扮演 上周排位：－	69054套	69054套	NDS
6	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	Activision 2007年11月5日发售	主视角射击 上周排位：5	64380套	4063180套	X360
7	女神异闻录 PERSONA3 FES Shin Megami Tensei: Persona 3 FES	Activision 2008年4月23日发售	角色扮演 上周排位：－	58797套	58797套	PS2
8	战地双雄 Army of Two	EA 2008年3月7日发售	主视角射击 上周排位：6	54333套	741134套	X360



9 NBA球员 万里挑一 X360

NBA Ballers: Chosen One

Midway 2008年4月21日发售 体育 上周排位：－

游戏中收录了大量目前仍然参与比赛，和以往创造过辉煌战史的NBA球员，而比赛部分更偏重于观赏性，以投篮等技巧性动作的衔接来制造华丽的得分场面。初接触的玩家可能会觉得比较新鲜，但是时间一长就会发现游戏非常单调，操作别扭更是让人抓狂。

本周：50 937套 累计：50 937套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
10	摇滚乐队 Rock Band	Harmonix 2007年11月20日发售	音乐 上周排位：10	45105套	1301692套	X360

2008年4月27日～2008年5月3日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
1	横行霸道IV Grand Theft Auto IV	Rockstar 2008年4月29日发售	动作 上周排位：－	2317774套	2317774套	X360
2	横行霸道IV Grand Theft Auto IV	Rockstar 2008年4月29日发售	动作 上周排位：－	1386032套	1386032套	PS3
3	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：－	1231264套	1231264套	Wii
4	任天堂全明星大乱斗X Super Smash Bros Brawl	Nintendo 2007年3月9日发售	动作 上周排位：2	196946套	3543154套	Wii
5	口袋妖怪不可思议的迷宫 时/暗之探险队 Pokemon Mysterious Dungeon 2: Time/Darkness Exploration Team	Nintendo 2007年4月21日发售	角色扮演 上周排位：1	105034套	441682套	NDS
6	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	Activision 2007年11月5日发售	主视角射击 上周排位：6	84106套	4147286套	X360
7	超级马里奥银河 Super Mario Galaxy	Nintendo 2007年11月12日发售	平台动作 上周排位：－	74501套	3505366套	Wii
8	战地双雄 Army of Two	EA 2008年3月7日发售	主视角射击 上周排位：8	73984套	815118套	X360



9 钢铁侠 X360

Iron Man

SEGA 2008年5月2日发售 动作 上周排位：－

高速的飞行、隔空取物和气流攻击等经典要素都在游戏中得到了很好的还原，不过选择不同的难度，却在流程上没有任何差别的做法很难让人感受到厂商的诚意。近身格斗的场面由于多方面的限制，并没有过多的火爆镜头，是一款没有期望就不会失望的电影改编游戏。

本周：73 984套 累计：815 118套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
10	彩虹六号 维加斯2 Tom Clancy's Rainbow Six:Vegas 2	Ubisoft 2008年3月18日发售	主视角射击 上周排位：4	68992套	1037823套	X360

文 ACE飞行员 美编 NINA

NINJA GAIDEN II



6月3日 繁体中文版 血溅上市!!

等待终于快到头了！X360独占动作大戏《忍者龙剑传II》的发售日已经稳稳地锁定在了6月3日。在此要特别指出的是，6月3日为游戏的全球首发日期，其中包括繁体中文版和美版这两个版本，而日版则是要等到6月5日。对于广大玩家来说，购买繁体中文版当然是最佳的选择。据悉，繁体中文版的《忍者龙剑传II》可以切换英文与日文两种语音，并且还能够切换中英日三种字幕，这简直是太完美了。至今为止，官方没有发出过任何有关修改游戏暴力程度的声明，看来Temco这次要坚定地将原汁原味的断肢、砍头等血腥镜头灌入到所有的版本中。《忍者龙剑传II》繁体中文版的官方报价为1490新台币，大约折合人民币343元。

忍者龙剑传II	Microsoft/Team Ninja		动作
X360	Ninja Gaiden II		中国台湾版
	2008年6月3日	1人	1490新台币
	无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

Team NINJA

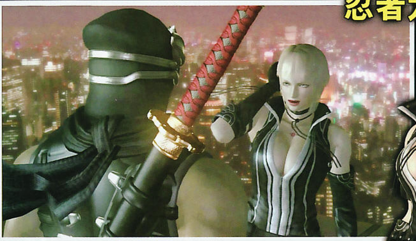
©2008 Microsoft Co.Ltd All Rights Reserved.

前线狙击 特别版

忍者龙剑传II

新·忍龙第一女郎 索尼娅 Sonia

自从去年首度曝光之后，《忍者龙剑传II》的相关信息和图片公布了不少，利用本次“强作冲击”，就让我们在游戏发售前的最后时刻对这款游戏做一次深度前瞻。最后特别提醒一下，《忍者龙剑传II》的试玩版将会在5月中旬通过Xbox LIVE提供下载，或许当各位玩家拿到本期杂志时，已经享受到令人不眠的战斗了。



▶隼龙面对性感美女从来都是气定神闲，估计没有几个玩家办得到吧。



这位身穿紧身衣的金发女郎，就是本作的新任第一女郎——索尼娅。如果不说，你可能完全想不到，一身极度清爽装扮的索尼娅居然是美国中央情报局(CIA)特工。玩家将在游戏初期的位于“东京摩天楼”的村正酒屋与这位女郎见面，她仿佛有惊天的秘密要告诉隼龙。不过很不幸，虽然她手持双枪，但在一群地蜘蛛面前，索尼娅就像一只小羊羔一样，没有什么抵抗能力。从此，隼龙又扮演起了“英雄救美”的角色。这不禁让人感叹，性感索尼娅的命运与瑞切尔前辈是如此的相似。

更嗜血的敌人 更无情的杀戮

本作的敌人种类比前作又有了很大的提升。虽说在敌人设计方面没有太大的突破，不过整体感觉而言还是比较有魄力的。其中有几类本作才出现的全新敌人顿时给人以极大的压迫感。它们的登场绝对会令你对本作的期待度直线上升。

狼人



狼人作为欧洲传说中邪恶的化身，对它的恐怖早已经深入人心，它的出现给整个游戏笼罩上了一层挥之不去的阴沉氛围。《忍者龙剑传II》中的狼人不但肌肉异常发达，而且个个凶神恶煞，完全符合我们对狼人的认识。隼龙将在“水之都”关卡与狼人初次交锋。

▼这种特殊的动作或许是游戏的“终结技”特写。

▲如果是夜间场景与一群狼人交战，那将更加刺激才是。

巨人



真是没有想到，带有浓厚西方魔幻色彩的巨人也加入到了《忍者龙剑传II》的世界中。隼龙将在纽约场景中与这位巨人展开蚂蚁对大象的战斗。

隼龙需要挑战的战斗舞台

相对于前作，《忍者龙剑传II》的战斗舞台变得更加异彩纷呈。本作不但地图面积扩大了好几倍，战斗空间也变得更加广阔，风格迥异的场景设定完全可以让你的视觉得到最高的享受。II代在场景制作上特别突出了远处景观的刻画，映入玩家眼帘的是一个更加丰满的世界。可以毫不夸张的说，本作在场景制作上完全达到了当今3D格斗游戏的要求，由此可见开发团队Team Ninja这次是花了血本来打造《忍者龙剑传II》。

根据资料显示，《忍者龙剑传II》共有8大关卡，玩家千万不要就简单地理解为游戏只有8个场景，实际上游戏又将每个大关分成了若干个区域，而每个局域的场景风格又会发生丰富的变化。下面在此向给为各位公开官方已经披露的几个舞台。





◀在本关卡中，还将有大量精彩的室内战斗。

东京摩天楼

这是隼龙踏上征程首先要通过的场景。因为这是本作的第一关，所以“东京摩天楼”无论在气势还是光影效果上都非常惊人，其目的就是要在第一时间抓住所有玩家的心。日本古建筑群在由混泥土铸造的摩天大楼的包围下，构成了一片鹤立鸡群的神秘世界。“东京摩天楼”特意将场景设定在夜晚，现代大都会缤纷的霓虹将整个场景映衬得格外陶醉。在现代文明的空间里进行一场冷兵器时代刀刀见血的搏杀，这简直是梦幻般的战斗。多年来我都十分渴望能看到这样令人心动的游戏场景，《忍者龙剑传II》终于将这一切奉献在我们面前。

NINJA GAIDEN

幕后黑手逐个现身!!

挡在隼龙面前的地蜘蛛忍者和众多青面獠牙的魔神我们已经快看腻了，于是Team Ninja最近非常吝啬地放出了几位BOSS角色来吊玩家的胃口。这些角色的最大特点，就是他们都是以人的形态登场，一看他们的造型就知道是他们都是狠角色，并且在游戏中将会和隼龙上演一幕幕对手戏。由于目前资料非常有限，我们只能和以下几位先打个照面。





超级魔忍 源信 Genshin

大叔型角色，这一身装备不得不让人联想起SEGA《忍》中的秀真。但与秀真比起来，源信块头要大一截。源信手中的这把带电的太刀颇为引人注目，而他的右手同样装备了钩爪。据悉，源信将是第一大关的守关BOSS，并且要和隼龙进行多场对决。



▲妖艳的伊丽莎白在游戏中将有非常暴露的演出。

伊丽莎白 Elizebet

她是一位心狠手辣的妖艳美女，手持一根奇怪的鞭子作为武器，血红色的外套下包裹着一颗无比邪恶的内心。伊丽莎白是地蜘蛛一族的一个头目。在她的派遣下，地蜘蛛一族正在四处执行任务，为启动神秘的“邪神像”做准备。



隼龙之父 乔·隼 Joe Hayabusa

隼龙的父亲居然也来了！没错，这位看上去像御剑大叔的角色就是隼龙的父亲，这简直是令人无语的消息。原FC版的《忍者龙剑传》就是讲述隼龙替父报仇的故事，而现在官方突然公布乔·隼令我们更加困惑，难道本作故事发生在FC版的《忍者龙剑传》之前吗？在剧情动画中乔·隼将与源信有一场对决，由此拉开了本作的序幕。

水之都

本关以世界闻名的水城威尼斯为原型，是游戏首批公开的场景。“水之都”阳光明媚，古旧的欧式建筑被错综复杂的水道包围着，展现出一片异国风情。这里拥有的是怡情的浪漫，而缺乏了点残酷的氛围。或许制作小组希望玩家用敌人的鲜血将一块美丽场景染红，以达到强烈对比的效果吧。在“水之都”，隼龙还将经过一片水果摊，那里摆放的瓜果可以被打得稀巴烂。



▲这样的画面在游戏中都算不上血腥。



血脉神殿

一看就这里就知道快进入敌人的大本营了。“血脉神殿”就和这名字一样，到处充满了爬满了血管和筋络，甚至连空气中都弥漫着血腥味儿。这类风格的场景其实在游戏中出现的频率很高，记得当年FC版《忍者龙剑传III》最后就有这样类似的关卡。



四杀重鬼王

所谓“四杀重鬼王”就是在“凶魔皇帝”身边散播恐怖、杀戮种子的4位上位魔神。它们的地位不仅比前作的重鬼卿魔神高，而且有更接近于神的超能力。现在厂商已经公布了两位四杀重鬼王。

“四杀重鬼王”是官方最新公布的关键字。作为“四杀重鬼王”之一的亚里克西是一位极度自恋的家伙，他是伴随着雷电而苏醒的上位魔神。对于那些破坏自己美貌的人，亚里克西会释放出自己全部的愤怒，所以他还一个绰号——“疯狂贵公子”。目前官方仅公布了亚里克西的概念原画和3D造型。



亚里克西

杰杜尼亚斯



看守冥界的重鬼王杰杜尼亚斯，是一个操纵火的高手。2008年游戏开发者大会上，“冥界”作为一个极度阴暗的舞台被首次曝光。那里的敌人都是奇形怪状的魔神，而奇丑无比的杰杜尼亚斯出现在宣传影片的最后，目前杰杜尼亚斯就只露过这一面，它必定作为冥界最后的守关BOSS，前来迎接各位玩家。

经过大幅强化的冥界魔神们

▼在冥界出现的敌人已经不再是地蜘蛛一族这类低等魔神，它们在造型上也完全脱离了“人形”的范畴。





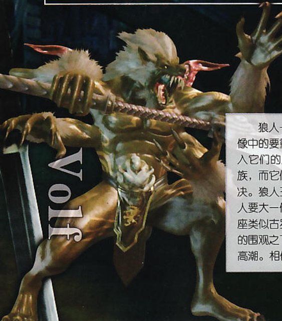
▲躯体巨大的魔神几乎遍布了《忍者龙剑传 II 》的整个流程。它们三五成群地上来已经把整个屏幕堵塞得水泄不通。玩家在与它们的战斗会遇到比较严重的视角问题，所以玩家要勤快地移动，并且适当调整战斗的角度。

冥界

作为一名玩家，“冥界”这地方可没有少去，很多游戏都会有类似阴曹地府的场景，《忍者龙剑传 II 》也无法脱俗。“冥界”是一片由废墟和烈焰构成的压抑世界，阴暗的天空中还飞翔着成群的魔神。在2008年游戏开发者大会上，Team Ninja向全世界展示了“冥界”舞台。出现在“冥界”的魔神个个长得奇形怪状，它们手中的武器也变成了令人触目惊心的电锯和火箭筒。



野性难驯 狼人王



狼人一族在《忍者龙剑传 II 》中戏份远远比玩家想像中的要重。在“水之都”遭遇狼人之后，隼龙还将杀入它们的腹地，在此隼龙将遇到聚集成群的狼人一族，而它们的首领，狼人王也将与隼龙来一场生死对决。狼人王拥有四只粗壮的手臂，并且身形比普通狼人要大一倍。它手持一把月蚀之镰，并将隼龙带入一座类似古罗马竞技场一样的大型角斗场。在上万狼人的围观之下，狼人王的怒吼把整场战斗的气氛推向了高潮。相信这是一场令人无法忘记的战斗。

亡者之国

迄今为止，厂商最新公布的舞台就是这个“亡者之国”，从概念插画中，我们感觉布满骨骼和倒刺的“亡者之国”更像是电影《异形》的世界。



NINJA GAIDEN II

武器预览



在一次采访中，当记者询问Team Ninja老大坂垣伴信《忍者龙剑传Ⅱ》有哪些进化时，板垣首先提到的就是本作将会有出现更多的武器。与前作设定相同，《忍者龙剑传Ⅱ》将隼龙的攻击方式分为3大类，它们分别是主武器攻击、副武器攻击以及最后的忍术。本作引入了《忍者龙剑传∑》的武器更换系统，玩家不必暂停游戏，直接用十字键，通过屏幕左下角的小图标就能切换各种武器和道具。不过，本作没有设定不同武器通过及时切换以形成连技的系统。





▲锁镰挥舞起来非常帅气，是对付远距离敌人的利器。纽约场景还会出现口叼利刃的忍犬。

▶拐棍是新近公布的武器，其打击音效非常沉闷，听起来都让人觉得非常有力量。

主武器

目前为止，我们已知的主武器就有8种，它们分别是龙剑/真·龙剑、无想新月棍、严龙·伐虎、双节棍、硬壳猛禽爪、锁镰、月蚀之镰和双拐棍，这个数量已经有点惊人了。其中的硬壳猛禽爪、锁镰、月蚀之镰和双拐棍都是全新的武器。玩家如能根据游戏的实际战况来合理使用这些武器，将取得事半功倍的效果。根据试玩者反映，其中锁镰的最大优势在于攻击距离远，不过其攻击力比较弱。而硬壳猛禽爪则是近战时的最佳选择，玩起来有非常疯狂的感觉。

副武器



▶隼龙手中的这把新武器就是大手里剑。

《忍者龙剑传Ⅱ》在对副武器的强化上主要有以下两点非常突出的表现。其一、灭魔弓具有了蓄力攻击的能力，它已经成为了一把远程灭杀敌人的得力武器。而新武器大手里剑则可以从较远距离一次攻击多个敌人，对于一般杂兵敌人的效果那就是全体人头落地。目前我们已知的副武器共有5种，它们分别是手里剑、大手里剑、爆破手里剑、灭魔弓以及加特林机关炮。至于最后的加特林机关炮，官方目前还没有正式公布。

忍术超级强化

忍术在《忍者龙剑传Ⅱ》中变得比前作要华丽许多，并且威力得到了进一步的提升。值得我们关注的是，不同的忍术在发动后还有其特殊的操作。比如火炎龙之术允许玩家进入主视角瞄准模式，游戏会出现一个标度线来辅助玩家进行瞄准。这样可以比较有效的避免把威力强大的忍术浪费到杂兵身上。





▶新忍术"破魔裂风刃"是全屏攻击效果，敌人尸块如下雨一般落下，场面甚为重口味。

▲发动新忍术"暗极重波弹"的特效比较夸张，隼龙四周的物体都会出现破裂扭曲的效果，就仿佛要被宇宙黑洞吞噬一般。



▲施展"终结技"时，游戏将给出更具魄力的镜头。

体验精华报告

前不久，Team Ninja率先在海外举办了《忍者龙剑传Ⅱ》试玩测试活动。国外许多参与了本次试玩活动的热血玩家都在网络上谈了一下对这款游戏的体验。由于内部试玩提供的游戏流程比较长，据说包括了前6关的内容，所以这份体验报告还是非常有参考价值的。

关于难度

本作分为学徒之路、战士之路、导师之路以及超忍之路这4种难度。游戏初期玩家只能选择前两个难度，在通关之后剩下的导师之路和超忍之路才会出现。相对于前作普通难度来说，《忍者龙剑传Ⅱ》的难度确实有所下降，不过狂暴的敌人依然给玩家构成了极大的威胁，在战斗中任何掉以轻心的举动都可能要了玩家的性命，虽然有些引入了体力自动回复系统，不过由于本作同屏敌人数量增加了许多，有时甚至还没有来得及的体力回复，玩家就已经在敌人疯狂的围攻下命丧黄泉了。

系统革新



■正式游戏时的界面，体力槽的空白部分可以徐徐回复。玩家最多能发动5次忍术。

Check1 体力回复

当主角隼龙受伤之后，屏幕上的体力值会下降，这个下降的部分由红色和空白两部分组成。只要一段时间不再受伤，空白部分的体力值会慢慢回复，这个回复速度比较缓慢，而红色部分除了使用加血道具和记录点外是无法自动回复的。由于许多玩家抱怨系列前作难度过高，引入这一系统的目的就为了让更多玩家能够在《忍者龙剑传 II》的世界中更容易的生存下来。游戏开发时的主导思想就是“易玩难精”，但即使是这样，《忍者龙剑传 II》依然是一款难度非常高的游戏。记得在去年TGS展上观摩Team Ninja工作人员演示《忍者龙剑传 II》时，我亲眼看见这位员工操作的隼龙死在是一帮地蜘蛛手上。将普通难度通关后，《忍者龙剑传 II》还将更疯狂的难度留给那些觉得太简单的玩家。

Check 2 终结技

“终结技”这一名词来源于著名的《致命格斗》，就是当对手奄奄一息的时候以残忍至极的方式给予对手最后一击。《忍者龙剑传 II》引入“终结技”的目的是为了更强烈的视觉效果和表演效果。只要当隼龙将敌人攻击到一定程度，敌人就会摆出一些特定的姿势，这时走到它们面前按下Y键就能上演华丽的“终结技”。根据敌人受伤情况和武器的不同，“终结技”的招式也截然不同。“终结技”发动后无法操作，只能观看。由于整套“终结技”表演相当迅速，而且手段极其辛辣，所以玩家不会有旁观的感觉，可以说是百看不厌。


■对付BOSS级别的敌人，隼龙施展的“终结技”将更加的帅气。


■游戏中同样可以将不可一世的狼人斩首。



Check 3 录像功能

在每个“记录点”处，玩家都能存储从上一次记录到本次记录这段时间内的游戏影像，由于采用记录“操作指令”的方式，所以录像文件不会太大。等《忍者龙剑传 II》发售后，Tecmo会在Xbox LIVE上举办一系列比赛活动，届时全世界的忍龙FANS们可以通过上传自己的录像文件来一较高下。有了这套录像功能，国内狂热的忍龙达人们也可以很方便的给UCG“热血最强”栏目投稿了。


▲别看魔神邦盖尔夫长相凶狠，就目前情报看来，它们只是一些比较普通的魔神，在游戏中这类外强中干的巨大魔神为数不少。

关于画面

或许《忍者龙剑传 II》的画面不会给你第一次看到Xbox版那样令人激动的情绪，不过只要你玩上一段时间就会感到游戏拥有更丰富的舞台、更多特效、更庞大的敌人种类，这一切都会让你感受到游戏品质的提升。一句评价就是游戏的画面虽不是惊世骇俗，但绝对够好。

关于流程时间

在最低难度下将游戏通关一次需要大概15小时，如果挑战高难度的话这个游戏时间将会大大延长。本作同样具备收集要素，只是把前作中的金甲虫变成了水晶骷髅头。完成收集可以解开一些隐藏要素。

场景与敌人

相对于前者，II代中的平台跳跃成分要少一些，并且不会有太复杂的解谜部分，这样设定主要是让玩家玩起来更加流畅。游戏中张牙舞爪的异形敌人占的比例很大，而地蜘蛛忍者、士兵之类的人形敌人比较少。游戏对隼龙的投技有所增强，而且很容易使用出来。用投技对付人形敌人是很不错的打法。

18禁限定

由于游戏中包含大量断肢、斩腰、砍头等血腥表现，BBFC（英国电影审查机构）将《忍者龙剑传2》评为18禁游戏。BBFC解释说：游戏中将有非常精细的暴力展现与血腥效果，并且隼龙的武器能将对手的肢体切割下来，而血液也会飞溅在地面、墙壁上。当然游戏中还会有出现绿色血液的敌人。BBFC也批评游戏中的武器在攻击对手的时候也会出现不同的效果，而被斩杀的受害者还会尖叫、抽搐，最后才倒下。游戏最后的过场动画中将会出现一个在血池中洗澡的女性，隼龙将会与她对话。由于这个场面过于暴露，就此本作被铁定被评定为18禁游戏。

关于剧情

据试玩者称，本作在剧情方面的表现依然是非常苍白，毫无深度可言。不过可以确定的是游戏在情节动画方面的演绎还是很值得玩家一看的。

这是一款由北濑佳范牵头的《FF》制作团队开发的作品，是 Square Enix 继《美妙世界》之后给广大的 NDS 玩家献上的又一份厚礼。这款融合了冒险推理和角色扮演要素的原创游戏从公布的一开始就引起了玩家的注意，再加上本作漂亮的人设以及颇具悬念的剧情，相信一定能让大家对它产生不小的期待，下面就让我们一起来了解一下这款游戏吧。

在扭曲的时间中找回



SIGMA HARMONICS
シグマハーモニクス

文 卡伦 美编 木仙

西格玛倍音	Square Enix	角色扮演
NDS シグマ　ハーモニクス		日版
预定 2008 年夏季发售	1 人	价格未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定



刻音演奏出的音符会告诉我一切的真相

黑上西格玛



◀逢魔原本是被封印在时钟里的，不知是谁将它们放了出来。

逢魔 蝶形逢魔



逢魔是一种生活在时间狭缝中的魔物。它们的存在可以穿越时空，给不同时期的人们带来各种各样的灾难。西格玛的祖先很久以前曾经将逢魔封印在了黑上公馆的大时钟内，但现在它们却再次出现……

将推理所需情报全部可视化的关键道具 刻音

西格玛能引出藏匿于事件情报中“音符”提取出来，并且将它们转化成一种名为“刻音”的道具来进行推理。玩家在游戏过程中必须不断地收集“刻音”来解决各种谜题。把这些包含有用信息的“刻音”镶嵌到盘面上进行合理组合，便能逐渐解开事件的真相。



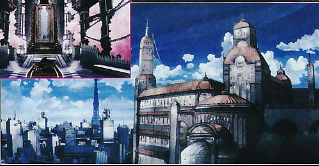


▶把在黑上公馆各处的收集情报转化为刻音，这是进行推理的一个重要步骤。

故事发生的场所 黑上公馆



◀公馆的正中央是一座带有奇幻色彩的巨大时钟，时钟前放置着一架钢琴。



能操纵声音引发不可思议事件的“音使”一族——黑上家族的下一任继承人，目前则是一名普通学生，和弥音一起长期接受的专门训练让他的头脑异常灵活，有着不俗的推理能力。

具有欧洲建筑风格的黑上公馆曾经是西格玛的老家，由于逢魔的再度肆虐，历史遭到了篡改，这里也逐渐变得阴森可怕。为了弄清楚公馆中接二连三发生的惨案的真相并将被歪曲的过去加以修正，西格玛带着弥音来到了这里进行调查。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights reserved.

被改写的真相



将人们思念中的过去进行回放
时光重演

这是作为音使的西格玛所特有的一种能力。当发现公馆中有人们残留下来的思念的时候，他就可以通过“调音”来使过去发生的事情重演，这样便能获得更多有用的线索。





▶魂之影就是将人们强烈的思念具现化之后的存在形式。利用残留下来的魂之影便可以发动“时光重演”。


魂之影


寻找魂之影

◀就算地点一样，在不同时间内魂之影的出现规律也会发生改变。这就要求玩家在探索的时候必须考虑时间这一影响因素。

创造出推理所需要的时刻
纺织时间

对公馆中央巨大的时钟进行“调音”，西格玛就能实现不同时刻之间的移动。和“时光重演”的能力配合起来使用，玩家就能轻易地了解到各个时间点上曾经发生的事情了。







◀完成某个时刻的调查之后，可以再次前往放置时钟的房间去改变时间。

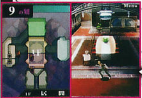
纺织时间所需要用到的式符

游戏中玩家通过选择式符来决定想要前往的时刻。画着十二种不同图案的式符代表十二个时刻。因为式符也有使用次数的限制，所以大家在行动之前还是谨慎地考虑一下吧。

▼▶西格玛在弹奏钢琴，而弥音则双手合十对着天空祈祷。只有两人合作才能完成不同时刻间的移动。











▲▶经过一番努力之后，时间从12点变为了9点。

和逢魔进行战斗的式符
神之降临

与逢魔发生战斗时，西格玛在后方进行指挥，只有弥音才能对敌人发起攻击，而弥音惟一的攻击手段就是发动“神之降临”。这项能力可以让她通过切换式符来拥有各种不同的能力，合理地加以运用便能轻易将逢魔击败。



◀画面右下角显示的是弥音当前使用的式符，玩家可以在战斗中随时进行切换。

月弓弥音

我只是想看到一个正确的未来而已



“式符”一族的传人。他们拥有使用“式符”这一道具让神降临到自己的身上来和逢魔进行战斗的力量。和西格玛从小青梅竹马的弥音现在和他在同一学校就读同一个年级，而且她也是西格玛不可替代的好搭档。

无责任猜想 本作的世界观和人设给人留下了深刻的印象，不过强调推理的主题让不懂日文的玩家有些发怵。但制作人透露说游戏的系统非常体贴，没有什么逻辑思维的玩家也能玩得尽兴。相信语言不会成为阻碍玩家的障碍。



X360上又一款重磅原创作品即将登场

文 卡伦　美编 anubis

无尽的未知	Square Enix	角色扮演
X360 インフィニット アンディスカバリー		日版
发售日未定	1人	价格未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定

作为 Square Enix 在 X360 平台上重点推出的原创角色扮演游戏，《无尽的未知》再一次向我们展示了开发公司 tri－Ace 强大的制作实力。在这次的报道中，玩家可以看出游戏不仅在画面上达到了相当高的水准，世界观以及剧情的设定也在向一线大作看齐，甚至连细节方面本作也做得十分出色。不仅如此，制作小组还厚道地请来了杉田智和、植田佳奈、天生目仁美、三木真一郎等知名声优给游戏中的主角们配音，喜欢日式角色扮演游戏的玩家们千万不要错过本作了。

游戏的关键词 月印



通过之前的报道我们已经知道了关于"锁"的信息，这次将向大家介绍游戏的另一个关键词——月印。在这个人类世世代代与月亮相依相存的世界里，人们可以从月亮上获得力量并繁荣地生活下去，月印就是这样一种能把来自月亮的能量转换为自己所用的装置，人类甚至还能以它作为媒介来释放魔法。因为月印是受到祝福后与生俱来的东西，所以每个人由此所获得的力量也各不相同，这些力量都将随着月亮从新月变成满月而逐渐强大。当月亮被"封印军"用"锁"束缚在大地上之后，主角们解放月亮的冒险也随之开始了。



▶人们就是通过月印来获取月亮上的能量。

魄力十足的BOSS战



作为本作的一个大胆尝试，玩家在按出菜单进行使用道具或设定特技等操作时，游戏中的时间是不会停止的。换句话说，玩家必须时刻注意周围的情况，即便是在休息的时候也不能放松警惕。这种高度追求真实的设定不但在角色扮演游戏中十分少有，就连动作游戏中也很少被采用，由此我们也能看出制作小组对游戏中的气氛把握还是非常用心的。

不切换画面直接进入战斗



▲"即时战斗系统"的引入使得游戏变得极为流畅，玩家也能更加自由地安排自己的作战策略。

和《FFXII》一样，本作也采用了在地图上遇敌便直接进入战斗的"即时战斗系统"，没有画面切换，玩家必须时时注意自己的队形，以免在发生战斗时陷入不利局面。

进入菜单选项也不会让时间暂停



◀主角正在变更装备，这时也要十分小心敌人的偷袭，让人感觉相当紧张。

©SQUARE ENIX CO.,LTD/Microsoft Corporation.All Rights reserved.Developed by tri-Ace Inc.

此前相关报道 第一报 VOL.191 P28-P30

新登场人物



シグムント
希古蒙特
声：杉田智和

这就是我们必须要去面对的战斗



▲一旦遇到敌人希古蒙特就会变得严肃起来，他的准确判断和出色指挥是同伴们在战斗中获得胜利的重要保障。

据说是他就是惟一一个有能力斩断束缚着月亮的枷锁的人，人们称他为“光之英雄”。为了解放被“锁”住的月亮，他毅然站了出来，主动承担起率领解放军抵抗“封印军”的任务。和卡贝尔浪荡不羁的性格完全相反，希古蒙特在面对问题时总是表现出超然的冷静与果断，是一名具有很强凝聚力和领导才能的骑士。

エドアルド
艾德阿尔多
声：三木真一郎



是上不了战场的贪生怕死的家伙

使用巨大的大剑作为自己武器的解放军成员。艾德阿尔多非常信任希古蒙特，一直憧憬着能成为像他那样的英雄，但有的时候也会因为过度执着于自己的理想而忽视其他人的感受。对于时不时有点懒散的卡贝尔，他显得十分的不满，并且对希古蒙特如此信任卡贝尔感到极为不解。



▲艾德阿尔多虽然平时看上去是个很冷酷的剑士，但喜欢义气用事的他有时也会做出一些不理智的举动。

特色鲜明的战斗系统

逼真的情景战斗

本作的战斗并不是一成不变的，游戏中将出现各种各样的特殊情况和突发事件，这就要求玩家能准确地判断当时的状况并作出相应行动。情景战斗（シチュエーションバトル）这一概念的引入，使得游戏的战斗部分变得非常的畅快，玩家就好像融入了剧情中一般，能产生非常真实的代入感。具体我们还是通过下面的战斗来看看吧。

获取情景奖励



▲一场大战之后能获得“我方全员HP回复”的情景奖励一定是件很令人高兴的事吧。

根据不同的战场状况采取相应的行动不仅能使战斗变得轻松，系统也会额外给予玩家一定的奖励。虽然这需要玩家去达成某些特定条件才能获得，但游戏中战斗的挑战性却因此变得更强了。

灵活地与敌人进行周旋

▶冒险的途中玩家遭遇了会使用猛烈炮击的飞龙，但女主角艾娅这时却身负重伤，因此我们只能选择逃跑。



◀在保护好艾娅的前提下，可以利用飞龙无目的性的炮击来清除烦人的杂兵。





▶炮击还会击碎所处地形中一些的障碍，这时我们应该优先考虑逃出这里，而不是纠缠于战斗。

全新的“感知器”系统

所谓“感知器”就是将看到的、听到的或者闻到的东西进行再现的一个装置。在到处充满着看不见的危险的战场上，通过这个系统我们能探测到附近一定范围内敌人或者地形之类的相关情报，这样玩家就不会发生迷路或者遭遇偷袭的事情了，因此“感知器”在游戏中将是一个非常有用的道具，善加利用必会使得冒险变得更加轻松。



◀有些敌人同样拥有能觉察四周的敏锐嗅觉，但我们可以利用这一点来投放道具，以特殊的气味将敌人吸引到事先布置好的陷阱。





将这两张图进行对比我们可以清楚地发现明亮的环境更利于进行战斗。如果光线过于昏暗，连地图都有可能变得模糊不清，这一点在冒险的时候需要玩家特别注意。

视野的好坏将影响战况

无责任猜想 来自美国网站GAMESPY的消息称，由tri-Ace开发的《无尽的未知》将于8月29日发售。如果此举属实的话，那么再过三个月我们就能玩到了。不过从目前的情报来看，游戏的流程可能不会很长，希望这只是小编的臆断。

文 火云 美编 NINA

深夜电视中播出的人，将会成为受害者！？

Persona4
ペルソナ4

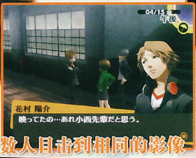
在上一次的《前线狙击》中，我们曾经为各位读者介绍了稻羽镇中的发生的奇异连续杀人事件，被害者的尸体会在连续几天的大雨后在大雾中被发现。而小镇中的另一个传说就是“深夜电视”，在雨天凌晨12点时凝视关掉电源的电视机，荧屏上就会出现命中注定的同伴。雨天看到的奇怪深夜电视与起雾时的连续杀人时间之间似乎有某种关联……

女神异闻录 PERSONA4	Atlus	角色扮演
PS2 ペルソナ4		日版
预定 2008年7月10日	1人	6980日元
对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

出现在深夜电视里的人是……



◀▼阳介断定出现在深夜电视中的人就是小西学姐，而且如果出现的影像真的是如传说中的“命中注定的同伴”。那么主角与阳介等人同时看到这段影像，似乎与传说不符，难道是传说有误吗？



有数人目击到相同的影像

小西学姐的被害之谜



◀深夜电视的画面中，只能看出朦胧的身影。不过，可以确定这个身影同小西学姐十分相似。为什么她的身影会出现在深夜电视中呢？

校区内发生杀人事件后，被找到遗体居然是与主角等人在同一所高中就读的小西学姐。魔掌终于伸向了校园之内。在这个事件发生不久之前，主角和阳介曾目睹过深夜电视。尽管当时他们没能认出电视中出现的人究竟是谁，不过现在回想起来，那段影像中的身影的确是与小西学姐十分相似，这其中肯定隐藏着什么不为人知的秘密。

在异世界碰到的谜之生物



在电视的异世界中，独自居住的神秘生物。尽管看起来至少不会是人类，但他的真面目究竟是什么却没有什么线索可寻。有着像可爱布偶一样的外表，不过他的体内却是空空如也，仔细端量后，实在是让人心底发毛的东西。他拥有召唤PERSONA的能力，专用PERSONA是金时童子。

小熊
CV：山口胜平



▲出现在三人面前的“小熊”，每句话后面都要加上的“库玛”是他的口头禅。“库玛”在日语中是熊的发音，不过这个家伙却与现实中的熊无半点相似之处。从他的口中得知，最近总是有人把人类丢进异世界中，很让他伤脑筋。

继小西之后，雪子也出现在深夜电视之中

下图便是深夜电视的画面，虽然画面上的她与现实中的形象差距极大，但一眼就能够认出这是雪子。从小西学姐出现在深夜电视之后便遇害的事来看，雪子的安全令人担心。雪子极有可能成为连续杀人事件的受害者。





小熊专用PERSONA 金时童子

©ATLUS CO.,LTD.1996.2008

此前相关报道 第一报 VOL.201 P32-P35



雪子专用PERSONA

木花咲耶

木花咲耶这个名字是日本古代神话中山神总长大山只神的女儿，后来被日本人认为是樱花的象征，她名字后面的咲耶最后也演变成了“樱花”（SAKURA）的发音。本作中作为天城雪子的PERSONA出场。

通往异世界的门终于开启

在主角等人搜寻杀害小西学姐的凶手时，通往异世界的门开启了。他们发现自己的身体居然能够进入到电视中。不管是迷雾重重的深夜电视也好，还是现在发生的不可思议的现象也好，看来找出凶手的关键必定隐藏在电视中。不过虽说如此，自己家中的小型电视实在是没办法让整个人都钻进去。于是，众人决定试着从陈列在商店中的大型液晶电视中进入异世界。





进入电视中的奇怪事件

▶第一个发现能够进入到电视中的人就是主角。阳介与千枝在一旁看得目瞪口呆，这个不可思议的事件将会成为解开连续杀人事件的线索。

电视机内的世界居然是摄影棚

主角、阳介、千枝三人从大型液晶电视进入异世界后，发现这个被笼罩在浓雾之下的世界，竟然是个像摄影棚一样的地方……这里与现实世界有着明显的不同，处处透着诡异的气氛。主角等人四处环视着这个陌生的世界，却无从下手。就在此时，一个与诡异气氛格格不入的家伙闯入他们的视线，这个模样可爱的谜之生物，从外表上来看，应该不属于人类的范畴……

躯体居然是个空壳



▲本来以为可能是身穿木偶装的人，结果小熊的体内居然什么都没有。根据他的说法，小熊似乎是独自居住在这个异世界中的。



小熊是否能助一臂之力？

暗影袭来



小熊有察觉暗影存在的能力，而且虽然不是人类却能够召唤PERSONA。拥有召唤能力的小熊是否能够成为众人的同伴现在还不得而知。不过如果能够加入的话，应该会是个令人放心的可靠战友吧（外表姑且不论）。



天城雪子

CV：小清水亚美

设法阻止事件的发生吧！



▶暗影是在异世界中等待着主角等人，来历不明的敌人。其真面目与目的等全都是谜。现在惟一能够确定的，就是他们是主角们的敌人……



与暗影的战斗终于打响

雪子突然失踪事件的发生，让主角三人为了寻找她的下落再次进入电视中的异世界。三人在异世界中不分东西南北地胡乱搜索，却意外找到了出现在深夜电视中的地方——“雪子公主之城”，这个地方弥漫着排斥外人进入的压迫感，处处充满了危险的气息。虽说如此，但是如果在这个时候裹足不前，雪子就会有危险了。众人必须设法找出真凶，阻止这场杀人事件才行。



◀在距离摄影棚有一段距离的地方，众人发现了雪子公主之城。城堡内的构造就像一个巨大的迷宫，虽然不知道能否找到雪子的下落，不过也只有进去一探究竟了。

电视的世界中出现巨大的迷宫

PERSONA 游戏中最为重要的PERSONA目前公布的消息似乎并不多，究竟本作又会出现哪些天马行空的仲魔造型，而合成和进化系统又会做出哪些改变，现在我们也只有期待的份了。希望本作能把迷宫中的场景做得稍微华丽一些。

新的学院生活 你准备好了吗？

Mana-Khemia 2 マナケミア ～おちた学園と錬金術士たち～



或许是为了吊足FANS的胃口，关于这款系列新作，官方一直都没有过多地公开战斗系统相关的内容，反而将前期宣传的重点放在了同伴和重要角色的介绍上。现在距离游戏发售还有不到一个月的时间，作为学院生活的预热，这次晴天就将同伴的相关情报来了一个大集合，让大家先对他们之间的关系有个初步了解后，就可以在进入正式游戏时有针对性地触发“友情事件”，要达成全结局的玩家也请做好多周目的觉悟吧。

文 晴天 美编 NINA

玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们	Gust	角色扮演
PS2 マナケミア2 ～おちた学院と炼金术士たち～		日版
2008年5月29日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

云 Yun

没有和人建立契约的野生玛娜精灵，在学校里接受来自老师和学生的委托，并且只要你支付了足够的报酬，那么他一定会出色地完成任务，至今还从未失手过。在别人面前喜欢耍酷，并且总是取笑自己的对手，对金钱执着的原因目前仍然是个谜。



CV	矢薙直树
生日	不明
年龄	不明
星座	不明
血型	不明
身高	180cm
体重	无法计算
喜欢	报酬高的委托
讨厌	赖帐的雇主



▲最开始他会作为敌人出现在主人公的面前，似乎这也是接受了某人的委托。

协力调合变更点

在调合时能够在同伴的帮助下调节“玛娜值”是前作一个很有创意的设定，根据不同的玛娜值，最后得到的道具也会出现各种附加效果，以便在合成装备的环节获得更有利于战斗的附加能力。本作中的支援调合效果不再随机变化，而是将选择权交到了玩家手里，反复尝试支援行动的过程一定会相当有趣。



▲选择支援行动的次数有限，多尝试一些新鲜的组合吧。



▼由于某些附加能力会占据两栏，这样在装备继承时的取舍就更重要了。

艾拉 Enarsia Deisler



比艾特小6岁的弟弟，由于姐姐过分的爱护感到恐惧，一心想逃离的他进入了阿尔雷碧斯学院。是人小鬼大的典型人物，自称炼金工房中为数不多的专家，因此到处给别人出谋划策。最大的兴趣就是制作机械，并且只有和别人谈论起机械相关的话题时才会露出天真无邪的微笑。

CV	井上奈奈
生日	4月3日
年龄	12岁
星座	牧羊座
血型	A型
身高	140cm
体重	36kg
喜欢	制作机械
讨厌	到处闯祸的姐姐



◀第一次见面的芙蕾丽卡就在取笑艾拉的名字像女孩子，一对冤家又诞生了……

艾特 Etward Deisler

CV	大垣理香
生日	5月5日
年龄	17岁
星座	金牛座
血型	O型
身高	164cm
体重	51kg
喜欢	艾拉
讨厌	做事磨磨蹭蹭


▶身手敏捷的艾特会使用多种武器，应该是以多段攻击为优势的战斗单位。

诺哲的同班同学。出于对弟弟的溺爱，在其入学时后不久也进入了阿尔雷碧斯学院，之后也无心学习，总是关心自己的弟弟过得习不习惯。性格开朗，充满运动细胞，且力大无穷，在诺哲和莉莉娅小时候经常和他们一起玩耍，不过诺哲显然忘了这件事情。



©GUST CO.,LTD. 2008

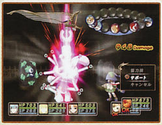


克罗亚

芙蕾丽卡儿时的玩伴，由于受不了芙蕾丽卡的“威逼利诱”而和她一同进入了阿尔雷碧斯学院。虽然年纪小，但却总用大人的口气说话，经常无意之中说到他人的痛处，再加上她对炼金术和咒语非常感兴趣，每天总是抱着书本，让人很难了解到她的真实想法。

CV	后藤邑子
生日	11月19日
年龄	15岁
星座	天蝎座
血型	A型
身高	153cm
体重	41kg
喜欢	咏唱咒语
讨厌	吵吵闹闹的人

▼克罗亚在战斗中使用的也是古老的咒术，绝对是不容小觑的同伴。





▲照顾这么小的女孩，对布丁三兄弟来说也是一个有趣而麻烦不断的经历。

普妮优

Puni-Yo

CV	宫崎羽衣
生日	2月24日
年龄	5岁
星座	双鱼座
血型	不明
身高	102cm
体重	18kg
喜欢	布丁
讨厌	还是布丁……



小时候被父母抛弃，接着被布丁三兄弟收留并养育成人的女孩，由于年纪较小，目前排名“布丁家族”老四。为了让她能在长大后融入社会，布丁三兄弟和她一起进入了阿尔雷碧斯学院，平时的口头禅是“布丁~”，经常要靠布丁三兄弟充当翻译，大家才能明白她的意思。

为了学分而努力



选择课题

▲必修课程是没有办法偷懒的，不想补习的话就一次性通过吧。

和前作一样，这次游戏的主线仍然以“完成课题”的方式来进行，不过为了照顾新玩家，制作小组在“课题系统”上进行了一些细微的变动，不但将每次课题的总分定为100（更像是现实中的考试），在接受不同的课题后，老师还会给予不同的“支给品”，合理利用能让完成课题的效率大大提高，而一些在初期无法得到的道具，也只有通过这种途径才能进行原始积累。



确认课题

▲我们可以在界面中清楚地看到支给品等信息，而下方的“注意点”则是获得高分的关键。

▼除了普通的杂兵，与BOSS级怪物战斗前一定要准备充分，避免在战斗上白白浪费探索的时间。



进行课题



获得学分

▲最后的评级是以60分的及格线来划分，80分以上就是优秀了。

全新的成长之书

本作角色的成长方式还是延续了前作激活“成长之书”的方式，这种鼓励玩家调合的做法也是突出系列特色最成功的改变。而这次玩家不但要不断地调合出新的物品，随着成长之书上各种能力的相继解锁，每个角色还会获得各种各样的“称号”，无论是战斗，还是辅助，它们都会发挥出让人惊叹的威力。



◀最初每种新道具只能解锁两个能力，如果调合时让玛娜值达到某个数值，还会出现新的“第三种能力”哟。



▶称号的作用可谓千奇百怪，如果以图中能看到的来推算，游戏中总的“称号”数至少有60种以上。



维姆

◀要侍奉这位大小姐可不是一件容易的事情，加油吧，维姆！



时常陪伴在莉莉娅左右的侍女，实际上是和莉莉娅建立契约的水之玛娜精灵，由于从“伟伦多夫家族”第一位炼金术士开始就和家族每代的继承人建立契约，所以实际年龄要比表面看到的大很多。性格温和，经常在莉莉娅抓狂的时候被扯着脑袋不停地晃……

CV	门胁舞以
生日	不明
年龄	不明
星座	不明
血型	不明
身高	150cm
体重	45kg
喜欢	开心时的莉莉娅
讨厌	脑袋被扯着晃

男主人公诺哲任职管家，名门贵族“伟伦多夫”的千金大小姐，虽然继承了家族“炼金术士”的资格而进入阿尔雷碧斯学校，但其实另有目的。自尊心强，但却很依赖诺哲和玛娜精灵维姆，再加上拥有丰富的想象力，经常做出很多匪夷所思的举动。

CV	佐藤利奈
生日	8月31日
年龄	17岁
星座	处女座
血型	AB型
身高	155cm
体重	46kg
喜欢	似乎没有
讨厌	乡下女孩

莉莉娅

▶跑到诺哲教室的莉莉娅似乎又萌生了什么念头，这次会有好事情发生吗？



无责任猜想 目前公开的同伴加上两位主人公已经有9人之多，如果前作的主人公们还能作为隐藏角色乱入的话，成倍增长的收集要素绝对足以让FANS为之疯狂。

文 藤曦

塑造未来之人 小岛秀夫

如果小岛秀夫是个小说家，他将会成为乔纳森·弗兰岑（编注：曾获美国国家图书奖的著名作家）；如果他是电视制片人，他将成为大卫·蔡斯（编注：王牌美剧《黑道家族》导演）；如果他是电影制片人，他将成为彼德·杰克逊（编注：《指环王》导演）。小岛秀夫曾经梦想着成为这些领域的名人，但最后他成为了游戏设计师。这意味着你也许没有听说过他的名字，虽然他的最新作与《黑道家族》第三季、《指环王》一样受欢迎。

如今制作一款游戏需要很多技能，而38岁的小岛秀夫用他的一生准备《潜龙谍影2》。有人曾断言游戏将成为未来的第一媒体。但是现在已经大约30岁的电子游戏仍然是处于幼年的媒体，仍然在寻找它的《公民凯恩》（编注：美国影史不朽之作）。没有多少游戏能让你考虑英雄主义和恐怖主义的双重性，让你考虑少年士兵的问题，以及像《黑客帝国》那样让主角进入虚拟现实之中；而小岛秀夫要把这些全部囊括。小岛秀夫说："一款游戏要占据你生命的20多个小时，我希望在里面加入一些内涵，让它不仅仅是一个消磨时间的工具。"

——2001年《新闻周刊》：塑造未来的10位最有影响力人物



那须山是日本最著名、最美丽的滑雪胜地之一，在这座山脚下坐落着"Konami超级办公园区"(Konami Super Campus)。这是一个与大自然融为一体的办公地，电力供应来自三台巨大的风轮机和一片花园般的太阳能电池板。它坐落在当地两家著名的酒店之间，是一个非常有名的地方，围绕它还有一些稀奇古怪的传闻，据说那里一年有90%的时间几乎完全没人。那里的空气好得出奇，可以看到令人心醉的美景，晚上还有猴子跑出来捣乱。

2008年3月，一群记者受邀来到了这个美丽的地方，参加一个为期三天的特别活动：《潜龙谍影4》成品的全方位体验。在《MGS》饭看来，他们是全世界最幸运的记者，他们能够比世人提前两个月将这个PS3独占的年度巨作通关。Konami的工作人员全程陪同，虚心接受记者们的意见和建议，他们将根据这次媒体见面的结果对游戏做最后的调整。在这些Konami的工作人员中也包括小岛秀夫本人。

《潜龙谍影4》已经开发完成，小岛秀夫却有着太多太多的遗憾，以至于他在《EDGE》杂志的采访中不顾可能造成的后果，抨击了PS3性能的不足，以及《潜龙谍影4》在画面上的遗憾，而类似的遗憾还有很多。"回顾《潜龙谍影》系列，也许我不应该引入克隆之类主题。但是当时不断设计新的BOSS，要一个比一个强，而想要打败斯内克，我只能想到克隆这种方式，这真是一个老套的概念。"小岛秀夫说，就像《奥特曼》的最终BOSS是比奥特曼更强的克隆体，而《蜘蛛侠》的终极敌人是毒液，《潜龙谍影4》最后也不得不以这种方式结束。"对此我现在感到非常后悔，如果我从一开始就能构思好整个系列，我可能不会设定这样的主题。"

小岛秀夫是一个完美主义者，从他的游戏在细节上近乎变态的要求就可以看出他的性格。他对《潜龙谍影4》的遗憾不仅仅因为这是一款开发了4年的游戏，在这款游戏的身上融入了小岛秀夫20年的游戏开发经验——这是一款准备了20年的游戏……



Profile 名人档案

姓名：小岛秀夫
出生日：1963年8月24日
出生地：东京都世田谷区
血型：A型
爱好：研究电影、听音乐、阅读

1986年：加入Konami神户分部。
1987年：潜入类游戏开山之作《Metal Gear》诞生。
1995年：担任KCEO(Konami大阪)第5开发部部长。
1998年：《潜龙谍影》诞生。
2001年：《新闻周刊》将其评选为"塑造未来的10位最有影响力人物"。
2005年：Kojima Production成立。

小岛秀夫的主要作品

梦大陆 Adventure

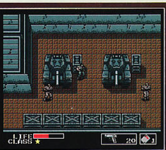
平台	MSX
发售时间	1986年9月

游戏讲述小企鹅Penta要去梦大陆寻找一颗金苹果医治企鹅公主的不治之症。游戏系统是在《南极大冒险》的基础上进行扩充，加入了设计精妙的关卡，以及BOSS战、购买道具之类角色扮演游戏的要素，还有丰富的迷你游戏。无论是游戏性、深度、多样性还是其伪3D的游戏画面，本作都可以称得上是MSX上最出色的动作游戏之一。2006年Konami曾为本作推出了漫画版，共20话，在Konami的手机收费网站中连载。



Metal Gear

平台	MSX2、FC、DOS
发售时间	1987年7月13日(MSX2版)



讲述代号为"Solid Snake"的猎狐犬部队新人潜入武装要塞国家"世外天堂"摧毁Metal Gear，行动过程中发现真正的主谋竟是猎狐犬部队的指挥官"大首领"……游戏中有很多设计灵感来自电影，比如主角斯内克就是参考了《逃出纽约》的主角Snake Plissken。躲避概念、被敌人发现时进入警戒模式、使用codec的不同频率与各人联络等基本设定都已经具备。游戏中还有通过拯救人质获取信息，拯救一定数量的人质可以升级的设定。

掠夺者

平台	PC-8801、MSX2
发售时间	1988年11月

1991年6月6日，一种名为路西法·阿尔法的生化武器被释放，造成欧亚地区80%的人口死亡。50年后，一群称为"掠夺者"的人工生命体开始出现在人工岛"新神户市"，他们将人类杀死并取代其身分，由此潜藏在人类社会之中。主角Gillian Seed是反掠

浸淫电影世界

小岛秀夫出生在东京都世田谷区，但繁华的东京并没有在他童年的记忆里留下印记，因为在3岁的时候，小岛家就搬到了位于关西的兵库县神户市郊。回忆起童年的时光，小岛秀夫说："当斯内克紧贴着墙壁躲避敌人视线追踪的时候，我总是会回想起当年同朋友一起玩游戏的时光……"小时候他喜欢和朋友们一起玩捉迷藏，他像斯内克一样身体紧贴着墙壁，在墙角处探头探脑观察周围的动静。除了捉迷藏之外，小岛秀夫也曾梦想着成为画家，他有着很强的模仿能力，经常照着漫画书涂鸦，并逐渐开始自己画漫画，加入自己创造的故事。不过他最大的爱好还是电影。小岛秀夫出生在一个影迷之家，在他还没懂事之时，就常常被父母带到电影院里看电影。耳濡目染之下，小岛秀夫对电影逐渐产生了自己的独特认识，他对《2001太空漫游》之类科幻题材的电影特别感兴趣。由于父母工作繁忙，小岛秀夫每天放学回家只能面对空荡荡的房间，他只能自己照顾自己，而电视成为他惟一的伙伴，如果没有电视的声音，寂静的房间会让他感到孤独的可怕。童年时在家中独处的日子对小岛秀夫有很深刻的影响，直到现在每次出差或旅行住在酒店时，一进酒店房间，他就会把电视机打开，否则就会有孤寂感。

上中学期间，小岛秀夫已经开始尝试创作科幻小说，他曾经手写了5部600页的科幻小说。小岛秀夫自称这些小说的质量不高，故事和文笔都很直白化，充满卡通色彩。他曾经尝试将自己的小说寄给一些杂志社，但从未得到刊载。不过小岛秀夫说这也不完全是因为他的小说质量不行，因为很多杂志社需要的是100页手写稿左右的短篇故事，而他的小说通常都是400页以上。渐渐地，自己创作无法发表的小说已经无法满足小岛秀夫。有一次，一位同学将家里的Super8摄影机带到学校，从此点燃了小岛秀夫的电影梦想。他开始与同学一起拍摄8mm电影，梦想着今后成为电影导演。他在自己的家中搞了一个小放映间，面向邻家的小孩子们开放，向他们每人收取50日元观看自己拍摄的电影。小岛秀夫说："那时我觉得自己可以拍出像史泰龙的《洛基》那样优秀的电影，我可以自己写出精彩的剧本，自己将其拍摄成电影。"



然而日本的电影业长期不景气，尤其是在1980年代，日本电影业极其萧条，一些著名的电影圈内人士都在向其他领域发展。小岛秀夫的父母强烈反对他报考大学的影像科，最后小岛秀夫只能选择了自己不感兴趣的经济学。由于对自己所学的科目没有兴趣，小岛秀夫的大学生涯是在各种课外活动和打麻将中度过的。与此同时，小岛秀夫发现了另外一个新天地——那时在日本开始红火起来的街机成为了小岛秀夫的新爱好。在三年多的时间里，小岛秀夫为街机游戏的趣味性所倾倒，1985年Konami推出的《Yie Ar功夫》就是那时他最喜欢的游戏之一，而最为他推崇的游戏是FC的《超级马里奥兄弟》，后来在美国G4TV电视台的采访中，小岛秀夫表示这款游戏对他的游戏理念有着决定性的影响。小岛秀夫知道以那时日本电影业的行情很难在这个行业发展，但游戏这种新生媒体也同样是一种视觉媒体，同样也有可能运用到电影的叙事技巧。碰巧Konami在神户当地有一个办事处，小岛秀夫就这样选择了Konami。当他向同学和教授宣布自己的这个决定时，遭到了众人的反对，但毫无游戏开发经验的他还是义无反顾地决定进入游戏业。

胜利大逃亡

1980年代中期，电视游戏产业在日本只是刚起步，游戏专才很少，除了编程和美工外，很多游戏公司也都招聘一些专业完全不对口的新职员，他们一般都是以策划的身分进入公司。毫无技术背景的小岛秀夫最初就是Konami的一名策划，他被分配到了MSX游戏开发部，这曾让他郁闷了很长一段时间，甚至产生辞职的念头。因为喜欢《超级马里奥兄弟》的小岛秀夫很想为FC开发游戏，而MSX只不过是一台学习机性质的廉价家庭电脑，本身就没有多大的市场，在该平台上推出的游戏大多是低投资、低回报，无法产生多大的影响力。更加让小岛秀夫苦闷的是，那时的Konami对于游戏性的创新并不是很在意，对编程缺乏了解的小岛秀夫在Konami的第一年提出的多个游戏创意都被否决，其中有一款游戏是小岛秀夫准备了足足半年的心血之作，结果却轻而易举地被上级枪毙了，垂头丧气的小岛秀夫决定辞职。

小岛秀夫在Konami参与制作的第一款游戏叫做《梦大陆Adventure》，这是FC初期名作《南极大冒险》的续作，小岛秀夫在该作的开发中担任导演助理。第一款由他提案并负责制作的游戏叫《Lost Warld》，其中"Warld"是小岛秀夫生造的一个合成词，相当于"War"(战争)与"World"(世界)的组合，这是一款战争主题的平台动作游戏，主角是一位蒙面的女摔角手。这款游戏在开发中途被小岛秀夫的上司否决，最终胎死腹中。小岛秀夫几乎已经做好了递交辞呈的准备，但他的一位朋友劝他在离去之前至少真真正正地制作一款属于自己的游戏。

在Konami屡屡碰壁的小岛秀夫想起了自己的电影梦想，他不断从自己的电影经验中汲取灵感，他想起了

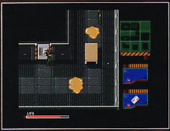


夺者特别机关JUNKER的探员，目标是搜查掠夺者的来源。由于时间和卡带容量问题，本作最初的版本只有一二两章，后半部分被大幅删节，后来推出的重制版《SD掠夺者》才补充了第三章。最后推出的PC-E版使用了CD-ROM，邀请了名声优进行配音，还加入了动画，被一些玩家认为是PC-E上的最强冒险游戏。

Metal Gear 2

平台	MSX2
发售时间	1990年7月19日

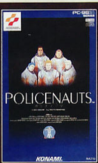
在全球陷入能源危机之际，捷克科学家Kio Marv博士发明了新能源的精炼装置，却被野心勃勃的桑给巴尔国绑架。猎狐犬部队新指挥官坎贝尔让已经退隐的斯内克再次行动，潜入桑给巴尔岛。在此行动中斯内克发现4年前第一个潜入世外天堂的特工灰狐以及大首领都是一系列事件的幕后主脑……



《Metal Gear 2》在前作的基础上增加了雷达地图，增加了匍匐前进的设定，取消了拯救人质升级的设定，击败BOSS即可提升HP槽。游戏中的绝大多数设定都被后来的《潜龙谍影》沿用。

宇宙骑警

平台	PC-9801、3DO、PS、SS
发售时间	1994年7月29日(PC-9801)



2010年人类成功建造了第一个太空殖民地"BEYOND COAST"，普通市民开始大量往太空移民，人类挑选了5名警察官担任太空骑警维持BEYOND COAST的治安。然而在一次太空行走实验中，Jonathan发生意外，太空服启动了人工冬眠状态，Jonathan就这样在宇宙中漂流了25年才被太空搜索队营救。2040年，已经成为私家侦探的Jonathan迎来了一个





一部名为《胜利大逃亡》的经典电影。这部电影讲述二战的德国战俘营内，各国的战俘为了自由进行了一次集体越狱，并联手阻止德军的军事活动。在小岛秀夫的构思中，玩家扮演的主角以越狱为目标，在逃亡的过程中如果被发现，就会被关进附近的监狱，而根据这个新监狱的位置与特征，玩家可以再构思一个新的越狱计划。这种与当今热门美剧《越狱》有点神似的设计概念在当时而言可谓独具匠心，不断越狱的概念使其没有传统游戏的Game Over。这个新颖的创意却遭到很多同事的反对，小岛秀夫也渐渐感觉到游戏设计创意虽然特别，但是不断的越狱可能会非常枯燥单调。于是他将该设计创意中的“躲避”概念与战争相结合，《Metal Gear》的设计灵感逐渐成型。

由于对编程和硬件性能限制不了解，小岛秀夫初期提出的几个策划案常被上司斥责为不切实际。当时战争游戏在街机中很受欢迎，Konami自己的《魂斗罗》也大获成功，但机能贫弱的MSX却无法处理太多的子弹和同屏人物，一旦同屏的敌人超过4个，子弹数量超过4颗，画面就会严重拖慢，因此在《Metal Gear》的设计中小岛秀夫处处考虑到了MSX的机能限制。小岛秀夫的想法是让主角神不知鬼不觉地潜入敌人的基地，同屏显示人物只需要有两三个，而且尽量降低了对于枪械的依赖。这个设计创意终于得到了认可，《Metal Gear》于1987年在MSX的强化机型MSX2上顺利登场。由于游戏在同屏人数、子弹数、节奏等方面没有太高要求，因此可以将MSX2更多的运算能力用于处理更加复杂精美的画面，《Metal Gear》的出现让人们眼前一亮。在市面上充斥射击游戏的当时，《Metal Gear》独特的游戏方式、复杂的人物关系以及躲避敌人的紧张感都给人极为新鲜的感觉，该作成为了当年MSX主机销量前3名的游戏作品。在《Metal Gear》的开发中同时兼任策划、剧本和监督的小岛秀夫因而成为了Konami的一颗新星，得到了同事和上司的认可，辞职的念头烟消云散。

《Metal Gear》的成功让Konami决定将其移植到FC上，但这款游戏却并非小岛秀夫本人制作，而是由Konami的美国分公司Ultra负责。对于这款移植作品，小岛秀夫曾多次公开表示不满，游戏的难度提升了许多，小岛秀夫追求的潜入乐趣这一精髓也被糟蹋得不成样子，甚至Metal Gear机体也消失不见了，玩家要摧毁的是控制Metal Gear行动的“超级电脑”。因此小岛秀夫曾在媒体采访中充满爱意地将MSX版《Metal Gear》称为自己的爱子，而将FC版暗示为“垃圾”。尽管如此，由于FC的用户基数大，《Metal Gear》在欧美竟卖过了百万套，欣喜的Konami高层决定让Ultra继续开发《Metal Gear》的续作。对此身在日本的小岛秀夫完全不知情，直到有一天他在与另外一位同事乘坐电车前往东京时偶然谈起此事，小岛秀夫才知道有一款动作射击版的《斯内克的复仇》正在开发中。这款游戏完全没有了《Metal Gear》的特色，变成了一款平庸的纯射击游戏，剧情方面也非常俗套。小岛秀夫的日本同事们都鼓励他开发一款真正的《Metal Gear》续作，小岛当即就下定决心开发续作，他只用了一个晚上的时间就完成了剧本大纲，在剧本的事件设定中完全无视《斯内克的复仇》的存在，此后《Metal Gear》的相关作品也是将该作视若无物。

《Metal Gear 2》的游戏引擎经过了大幅改进，很多游戏系统和基本设定都与后来的《潜龙谍影》非常接近，以至于很多系列忠实玩家将《潜龙谍影》视为《Metal Gear 2》的3D重制版。然而由于MSX已经处于晚年，剧情与游戏性均可圈可点的《Metal Gear 2》成为一款幻之名作，当时能有幸玩到该作的玩家少之又少，由于没有FC移植版，欧美玩家更是无缘得见。在该作之后，Konami决定从MSX平台全面撤退。

圆梦

Ultra公司在开发《斯内克的复仇》之时，小岛秀夫正在制作一款大量应用电影化元素的游戏《掠夺者》(Snatcher)。这款为PC-8801和MSX2开发的冒险游戏充分表达了小岛秀夫对电影的热爱，可以从中感受到众多科幻电影的影响，例如主角和城市景观明显是借鉴了哈里森·福特的科幻经典《银翼杀手》，不少角色设计都是参照了大友克洋的《ARIKA》，对于人类的猜疑与妄想症的描写让人想到1982年的恐怖电影《怪形》(后来Konami还推出了该片的游戏版)，其中的机器人概念似乎是参照了《终结者》和《Annihilator》。本作可谓最早表现小岛秀夫电影游戏思想的作品，同时让人看到了小岛在科幻故事创作方面的深厚积累。

1994年推出的《宇宙骑警》(Policenauts)让小岛秀夫剧本创作的深厚功力表露无余，小岛曾经表示这是他本人“最完整无余的作品”，他常将《潜龙谍影》比作一部好莱坞大片，而《宇宙骑警》则是他本人的“独立电影”。该作剧本使用了多种叙事手法，对人物性格的刻画饱满鲜活，同时也照例融入了很多电影元素，比如太空船、宇航服等设定来自《2001太空漫游》，不敢开枪的警察Ed Brown原型为《虎胆龙威》中的Powell，主角Jonathan的形象明显是参考了梅尔·吉布森，Chris模仿了莎朗·斯通在《本能》中的造型。小岛秀夫的恶搞精神也在本作中表露，《掠夺者》的不少角色都在游戏中客串登场，你还可以在里面发现一家名为“Solid Snake”的酒吧。

《宇宙骑警》发售期间正是

客户，此人正是早已改嫁他人的前妻Lorraine，她委托Jonathan调查现任丈夫的失踪，Jonathan本来不想接这个案子，但他却亲眼目睹了Lorraine离开他的事务所后被谋杀……

心跳回忆DRAMA系列

平台	PS、SS
发售日	1997年7月10日(Vol.1)
	1998年3月26日(Vol.2)
	1999年4月1日(Vol.3)

虽然人们实在很难将《心跳回忆》与《潜龙谍影》联系起来，但这个《DRAMA系列》确实是由小岛秀夫担任制作总指挥的作品，而且小岛秀夫并非只是挂个名而已，该系列的游戏系统明显是从《宇宙骑警》中吸收了灵



感。实际上开发本系列的最初理由是摸索《宇宙骑警》所研发的冒险游戏引擎的可能性。本系列共三部作品，《虹色青春》女主角为虹野沙希，《彩之爱歌》为片桐彩子，《旅立之诗》为藤崎诗织。

潜龙谍影

平台	PS
发售日	1998年6月12日

小岛秀夫真正的成名之作，全球销量超过600万套。游戏故事发生在《Metal Gear 2》的6年后，猎狐犬部队要求美国政府归还大首领的遗体，否



则就发动核打击。在坎贝尔上校的要求下，斯内克前往影子摩西岛展开行动。本作原本打算定名为《Metal Gear 3》，但前两作知名度太低，因此决定将其作为系列新的开始。“Solid”不仅与斯内克的名字有关，同时也是因为本作采用了3D画面(Solid有“立体”的意思)。本作还在NGC上推出了重制版《潜龙谍影 孪蛇》，与大导演北村龙平合作开发。

终极地带

平台	PS2
发售日	2001年3月2日

《潜龙谍影》发售之后，小岛秀夫曾表示最想开发的下一部作品并非

Konami恋爱冒险游戏的黄金时代，小岛秀夫曾用该引擎制作了几款《心跳回忆》的“DRAMA系列”，1997年的《虹色青春》就是由小岛秀夫同时担任策划、制作人和导演。此后该系列还推出了两部作品，不过小岛秀夫只是挂上了制作人的名号，并没有太多地参与到实际开发工作中，因为此时他已经全身心投入到自己的第一部“好莱坞大片”之中。

《宇宙骑警》发售之后，小岛秀夫有感于32位机全3D画面带来的冲击力，决心制作一部真正的“互动电影”。其实在最初的策划案中，《潜龙谍影》是一款3DO的游戏，因为《Metal Gear》是诞生在松下支持的MSX平台上。但在游戏的开发中途3DO就已经奄奄一息。1995年1月17日，日本发生阪神·淡路大地震，Konami的神户分公司因为地震的影响而暂时歇业，《潜龙谍影》的开发就此中断，Konami发表了该作无限期搁置的声明。直到1996年，《潜龙谍影》的开发项目才开始重新启动，小岛秀夫的目标是打造“有史以来最出色的PS游戏”。为了精确呈现间谍游戏的紧张感和乐趣，在开发初期阶段，小岛秀夫带着开发团队前往加州亨廷顿海滩向SWAT特警组讨教，了解现实世界中真正的“战术谍报”。后来在E3播放的一个SWAT培训花絮录像中，可以看到小岛秀夫第一次挥舞机关枪时仿佛回到孩童时代，脸上露出灿烂的笑容。



小岛秀夫对于游戏细节的苛刻要求就是从《潜龙谍影》开始的，“如果无法创造一个让人感觉到真实的世界，就没有必要制作这款游戏了。”为了实现这个目标，游戏中的每一个细节他都会过问，甚至一张普通的桌子都经过了设计调整。全3D化的画面让2D时代不可能实现的临场感成为可能，复杂的关卡设计大大提高了行动的策略性。当时主流大作都是使用CG动画表现剧情，游戏画面与剧情画面相差过于悬殊，而《潜龙谍影》完全采用即时演算，却同样有着电影般的感染力，同时让整个游戏一气呵成。《潜龙谍影》在1996年秋季的东京游戏展中播放了动画，但真正使其成为全世界瞩目的游戏是在1997年E3展中亮相之时，不少欧美游戏媒体将其视为PS硬件机能的极限表现力。该展会之后，《潜龙谍影》已经成为Konami有史以来最受国际媒体关注的游戏，在1998年TGS春季展会中提供试玩版之后，它成为了1998年度最受期待的游戏之一，Konami投入了800万美元的宣传费用，在全球各地广泛派发体验版，据称体验版的派发数量达到了惊人的1200万张！该作发售当天，秋叶原多家商店出现了数百人排队的盛况，限定版被瞬间抢光，到处都挂出了售罄的标志。在欧美，该作得到的评价更高，美国《财富》杂志将其评为“20世纪最佳游戏剧本”，《PSM》杂志将其评为PS名作TOP50之首。此后小岛秀夫成为游戏业的国际级名人，与宫本茂、坂口博信一样成为海外知名度最高的日本游戏制作人之一。

突破自我



1998年11月，小岛秀夫开始构思《潜龙谍影2》的企划方案，那时笼罩在一团迷雾之中的PS2已经成为业界炙手可热的话题，小岛秀夫希望《潜龙谍影2》能够成为PS2的游戏。

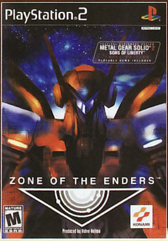
1999年初，《潜龙谍影2》的剧情构思基本成型，小岛秀夫从福尔摩斯小说中得到了灵感，从一个新手的角度间接描述斯内克的故事——雷电这个角色的存在成为小岛秀夫向全世界开的一个最大的玩笑。1999年的E3展后，小岛秀夫带着小组前往纽约，他们参观了华盛顿大桥、联邦国家纪念堂等知名建筑。归国之后，Konami拿到了PS2的开发机，小岛秀夫也开始了漫长而艰辛的剧本创作。在原来的剧本中讲述了在伊拉克和伊朗的核武器调查，然而在项目启动的六个月后，中东局势骤然紧张，剧本不得不进行大幅修改。

E3是让《MGS》成名之地，小岛秀夫的设想是通过一段9分钟的预告片让《MGS2》在E3上再度成为全世界的焦点。在此之前，Konami没有向外部透露《MGS2》的任何信息，连美国分公司也是在E3召开的一个星期之前才得到资料。2000年5月8日，小岛秀夫将一张9分钟的《MGS2》预告片演示盘放进自己的手提箱，从成田机场飞往洛杉矶，途中他一直在背诵英文演说词。这段预告片演示再次征服了世界，《MGS2》成为了当届E3的最佳游戏，人们惟一的担忧是PS2能否实现预告片中的效果。

小岛秀夫说，E3 2000之后的那段时间是他生命中最美好的时光，坐在返回日本的飞机上，他悄悄地对自己说：“我需要保持冷静，不要太过兴奋把自己当作明星，我要保持谦虚。”回到家中之后，小岛秀夫眉飞色舞地向妻子讲述此次E3之行的美妙经历。小岛与开发小组用卡拉OK的方式庆祝E3的成功，这是小岛组最根本的放松方式，小岛秀夫本人很喜欢卡拉OK，特别喜欢唱摇滚歌曲。

E3 2000之后等待小岛组的是漫长而痛苦的开发过程，从2001年开始开发团队规模从30人增加到了70人，

《潜龙谍影2》，而是硬科幻的动作游戏，这款游戏就是《终极地带》(Zone of the Enders)。游戏标榜“无重力高速作战”，让玩家驾驶机器人进行超高速作战。该作发售后备受瞩目的原因是游戏中收录了《潜龙谍影2》的试玩版。



潜龙谍影2

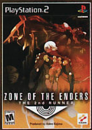
平台	PS2
发售日	2001年11月14日

游戏分为油轮篇和BIG SHELL篇，游戏发售之前所公布的各种资料都是围绕以斯内克为主角的油轮篇，而这实际上只是本作的序章，真正的主体是BIG SHELL篇：一群自称“自由之子”的恐怖分子占领了“BIG SHELL”，要求美国政府用巨额赎金交换美国总统，并威胁摧毁BIG SHELL，造成环境灾难。新人雷电是化解此次危机的希望，行动过程中被认为已经死去的斯内克再次出现……本作发售的一年后推出了《实体》(PS2、Xbox)，增加了500个小任务，还有围绕斯内克的剧情模式“斯内克的传说”，并增加了滑板模式。



终极地带2

平台	PS2
发售日	2003年2月13日



游戏采用了全新引擎制作，同屏敌人数量大大增加，画面更为流畅，除了《MGS》的机体设计师新川洋司外，“恶魔画师”金子一马也为本作设计了机体，过场动画为CG实力不俗的GONZO工作室制作。



小岛秀夫带头加班，每周工作7天，到最后阶段时每天的工作时间达到了18个小时。那时惟一的“休假”方式是深夜一点由小岛秀夫带队前往附近的拉面馆吃宵夜，同时喝点啤酒讨论生活。然而到了最后的几个星期，连面馆之旅的时间都没有了。由于没有时间陪伴家人，小岛秀夫有时会在周末把儿子接到办公室来。小岛秀夫的儿子学过空手道，对Konami的动作捕捉工作室充满好奇，经常捡起棍子去打动作捕捉演员和他们身上的传感器。小岛秀夫是个非常慈爱的父亲，总是对自己的儿子赞不绝口，《MGS》中关于基因传递的主题也与此有关。

由于911事件的发生，《MGS2》的发售时间向后推迟了2个月，小岛组彻夜加班对游戏内容进行了多处修改，那段时间被小岛感叹为人生中最艰难的时刻。而在该作发售时，一切努力都得到了回报，它的销量超过700万套，全球发行量最大的游戏杂志《Game Informer》将其评为满分游戏，以及“年度最佳游戏”。

《潜龙谍影2》曾经被小岛秀夫视为“《MGS》系列”的终结，结果《MGS2》的轰动效应让Konami高层和玩家都注定无法让该系列就此完结，况且在该作的最后还有太多的悬念等待小岛秀夫的答案。《潜龙谍影3》从2002年初投入开发，夏季之时小岛秀夫带着小组成员来到屋久岛进行原始丛林的实地演习，他们还造访了奄美大岛、东京都郊外古今山区、加拿大原始森林等地，而《MGS3》的舞台正是被设定在丛林之中。从室内到室外，这是《MGS》自然而然的进化，技术难度也直线上升，表现了小岛秀夫不断突破自我的欲望。可惜的是该作生不逢时，在其发售期间正好遭遇《光环2》和《横行霸道 圣安德里亚斯》这两款超大作，游戏销量遭到严重冲击，最终全球销量不到400万套。

唤醒回忆

《潜龙谍影3》发售之后，小岛秀夫宣布退出“《MGS》系列”，虽然该系列仍将继续，但他本人将不再插手。为了表明自己退出的决心，小岛组在德国的《潜龙谍影3》首发仪式中打出了《MGS4》“No Place for Hideo”的口号。在一个专门制作的影像中也以诙谐幽默的方式表明小岛秀夫将不参加《MGS4》的开发。谁知一些铁杆玩家对小岛秀夫此举极为愤慨，他曾经收到一些玩家以死相逼的恐吓信，在《Game Informer》杂志的采访中，小岛秀夫说：“员工们听到此事后都非常不安，虽然今天说起来像是个笑话，但在那时，那真是一点都不可笑，那是件很严肃的事。”随后的事态发展是《MGS4》在TGS中展出后再度引起轰动，被视为PS3真实性能的体现，随着多款原定PS3独占的游戏相继叛逃，《MGS4》无论是对索尼还是Konami的重要性都与日俱增，被一些海外媒体称为“PS3最后的第三方独占大作”，小岛秀夫责无旁贷地再次挑起了制作人的重担。

“当我们为PS3制作游戏时，作为《潜龙谍影》传奇的最终章，我一直在问自己，人们需要的是什么。显而易见的答案是更好的画面和音效，但是仅仅这些是不够的，作为系列的最后一作，人们需要比以往多得多的东西，他们需要更多的内容。”《MGS4》“内容更多”的一个重要表现就是漫长的过场动画，据说游戏中仅过场动画的长度就达到了9小时，难怪连蓝光50GB的容量都不够用了。如果这则传闻无误的话，《MGS4》将成为有史以来过场动画最长的一款游戏，小岛秀夫在该作中过足了导演瘾，就算是《指环王》三部曲的总时长也不过如此。虽然小岛秀夫对于这款游戏还有很多遗憾，但它的产品价值是不容置疑的。《EDGE》杂志认为，比起《光环3》之类游戏大作，《MGS4》的伟大意义在于它超越了游戏的现有制作模式，它的产品价值更接近于《指环王 王者无敌》那种好莱坞大片。



而且，它将会是一款让人们感动的游戏。小岛秀夫说：“它要把那些玩过《MGS》的人们心中的回忆全部唤醒，也包括斯内克的回忆。我不想让这些仅仅用过场动画呈现，同时也要融入到游戏过程当中。这不仅仅是回忆斯内克的过去，更是回忆你自己的经历。”在《MGS》原作开发团队中有几位主力人员目前已经在Konami的其他分公司当管理层，在对《MGS4》进行公司内部的测试时，小岛秀夫也让他们玩了一遍。他们在玩的时候纵情地哭了，不是因为剧情有多感人，而是因为他们仿佛回到了《MGS》一代，回到了那些为工作而不眠不休的无数个深夜。有些人回想起了他们刚刚加入Konami时初来乍到的情形，回想起改变了他们一生的那些日子。

“我希望玩家也能产生同样的感觉。”小岛秀夫说。

我们的太阳

平台	GBA
发售日	2003年7月16日

一款非常具有创意的动作角色扮演游戏，在游戏卡带中装入了光度计，通过对阳光的感应进行游戏。玩家扮演吸血鬼猎人强哥，使用一种特殊的太阳枪向敌人发射太阳光球，通过现实世界中阳光的照射可以为武器积蓄能量。该系列推出了4部作品，不过小岛秀夫仅仅为该系列开了个头，后期作品只是挂个制作人头衔，很少参与开发工作。



潜龙谍影3

平台	PS2
发售日	2004年11月17日

以1964年冷战时期为背景，以丛林为主要舞台。比起前作，本作的游戏系统有多处变化，比如加入了迷彩服和近距离战斗系统“CQC”和耐力值等概念，需要通过食物补充耐力。另外Konami还与SCE合作，为游戏设计了“猿蛇大战”，加入了《捉猴啦！》那群恶搞的猴子们。本作照例也有一个完整版名为《潜龙谍影3 生存》，加入了网络模式。



潜龙谍影 掌上行动

平台	PSP
发售日	2006年12月5日

剧情发生在《MGS3》的6年后，讲述了大首领与FOX叛变之后的争斗，并涉及了猎狐犬的成立以及世外天堂的起源。游戏系统上的主要变化是加入了招募小兵的功能，剧情演出采用动态漫画的形式。



近期 Wii 游戏也开始走起了多元化的路线，势必要打破“休闲游戏”的束缚带给玩家更多的选择，而在 Wii 平台上推出续作的原 PS3 游戏《忌火起草》更是让所有玩家大跌眼镜。究竟在火红的六月还有什么值得大家兴奋的作品呢？赶快在本期 4 页大篇幅的介绍中寻找答案吧。



今年 6 月末之后，Vivendi Games 将不复存在，取而代之的将会是全球第一大第三方游戏发行商 Activision Blizzard。Vivendi Games 主要擅长于 PC 游戏领域，在家用机上最著名的作品就是《古惑狼》和《小龙斯派罗》，今年这两个系列都将进入次世代，不知能否重现过去的风采呢？



忌火起草 解明篇 所有的谜团将在这里解开

Wii 文字冒险 ■忌火起草 解明编 ■日版 ■Chunsoft 预定 2008 年夏季发售

曾经在PS3上发售的《忌火起草》想必给部分文字冒险爱好者留下深刻的印象。它不同于其他电子小说，该作除了小说内容会根据玩家的选择而有不同分支外，最大的特点在于它通过影像和声音的巧妙结合，再配上独有的文字魅力让玩家仿如身临其境，尤其是在次世代主机的环绕立体声支持下，游戏的恐怖感更是发挥得淋漓尽致。如今该系列的新作“解明篇”很快就要和大家见面了，并且将会为大家揭开 PS3 版留下来的谜团，甚至新作中还追加了两章有关核心主人公的剧情，不知道其中描写的又是怎样一个世界呢？

前情概要 一群得到新型迷幻药的青年们正沉醉于新药带来快感时，一连串的神秘烧死事件引起了所有人的警觉，而大学生弘树和爱美也仿佛受到诅咒一般被牵连进去。在隐藏着事件根源的古老大屋里，等待着这对男女的将会是……

新剧情① 忌火起草的完结



■昏暗的房间里隐藏着什么样的秘密呢？

在一片漆黑的森林小道上，走下车的弘树跟随着爱美的指示来到一片忌火起草盛开的地方，步行了一会儿，映入眼帘的是一座神秘建筑物，究竟这里跟剧情的核心部分有什么联系，而我们的男女主人公究竟能否在这里找到解开谜团的钥匙？所有的一切都等待着玩家在实际游戏中一一探明。

新剧情② 发生在车里的事故



■还在谈笑风生的众人完全不知道迎接他们的即将是难以摆脱的恐怖。

在野营回家途中，弘树正跟野草研究会的成员就迷药的事谈得兴起，突然眼前的景象使原本欢乐的气氛马上被恐怖的阴影所笼罩，究竟眼前的挡风玻璃中出现了什么景象，一连串的烧死事件正是由此作为开端的吗？

全新章节“粉红篇”

原本在 PS3 版需要通过网上下载才能玩到的粉红篇，这次被直接收录在“解明篇”中。这部分章节的内容与游戏本编拥有截然不同的气氛，或许在本篇中受到一连串惊吓之后，可以在这里放松放松。



▲相对于本篇来说，这部分的游戏画面要明亮一些，压抑的感觉也会少很多。

[文：阳光成员 Solid]

仙乐传说 拉塔特斯克的骑士

战斗与人物育成系统新情报追加 [文：晴天]

Wii 角色扮演 ■テイルズ オブシンフォニア －ラタトスクの騎士－ ■日版 ■NBGI ■预定 2008 年 6 月 26 日发售

继上期前线对游戏的战斗系统进行大致介绍后，近期官方公布了“属性领域”的进一步作用，而系列一向强调自由的角色培养方式，也结合以往作品中的设定进行了调整，本作是否就是各位 FANS 所期待的“《传说》系列”作品呢？

神秘角色陆续登场

霍克 邦加德兵团团长



由于上司是艾莉丝和德卡斯，所以平时不敢表露自己内心的想法，是个小心谨慎的人。

布尔特 邦加德的总帅



希尔维大陆解放战线“邦加德”的总帅。一直想利用玛尔塔额头上寄宿的“拉塔特斯克纹章”来实行某种计划。

马古纳 玛蒂尔教会骑士团团长



嘴里口口声声说是遵循罗伊德的“命令”到处搜寻“拉塔特斯克纹章”的下落，实际上从他的言谈举止间很容易看出他的想法并不单纯。

属性领域所影响的方面

和怪物建立契约



▲如果满足了条件，在击败敌人时会出现“Spellbind”的提示。

要想让战斗中的敌人成为同伴，必须在左下角的属性领域满足 4 个同色时击败敌人才行。结束战斗后会出现交涉的画面，甚至还可以强化怪物同伴的能力。

HP自动回复



▲只要随着时间经过便能回复HP，非常实用的战斗技巧。

当我方的怪物同伴属性和战场的属性领域相同时，会获得HP自动回复的辅助效果，对于想依靠怪物同伴来战斗的玩家来说，一定要合理利用这个设定。

增加属性伤害

当玩家使用和左下角属性领域颜色相同的属性攻击时，无论是术，还是必杀技的伤害都会大幅度增加，对于一些通常攻击无法造成有效伤害的敌人非常有效。



▲对于初期的玩家来说，石巨人的防御力很高，必须使用属性领域才能克制它。

发动咏唱攻击

当我方同伴的属性和战场的属性领域相同时，可以发动威力巨大的咏唱攻击，发动后所有的小属性栏会清空，必须继续积攒才能发动后续的属性攻击。



▲咏唱攻击的威力根据战场属性周围小属性栏同色的数量来决定。

技能学习的基础知识

本作设定技能的方式和以往的作品没有太大差别，不过由于引入了“SP”的概念，所以在有限的范围内组合技能是对玩家规划能力的一个挑战。把握好右边的三个准则来更有效率的培养角色吧。

①随着角色的等级上升就会领悟新的技能；
②提升“器用さ”能力数值会使 SP 的最大值增加；
③不同的技能装备时所需的 SP 存在差别。

怪物同伴的技能

除了和主人公一样通过提升等级学习技能外，使用名为“教书”的特殊道具也能获得一些正常情况下无法获得的技能，因此要想培养出超强的同伴就不得不到处收集“教书”，不知道获得它们的主要途径是什么呢？





▲教书虽提升了培养同伴的自由度，但谋杀玩家时间的意图却相当明显。
◀作为此类游戏的铁则，装备越强的技能，消耗的 SP 自然越多。

泪洒三重冠

撼动人心的爱与友情

PS3 ■ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地
策略角色扮演 ■日版 ■AQUAPLUS
预定 2008 年 7 月 17 日发售

自从去年宣布延期之后，本作已经很久没有传出新的消息了，而这次官方确定发售日的消息无疑让很多苦苦等待的玩家兴奋不已。为了给游戏宣传造势，本作的官方网站也进行了全新改版，放出的高素质宣传影像配合由 Suara 演唱的主题曲“Haunting Melody”（难忘的旋律）更是将玩家的期待值推向了最高点，甚至配合插画放出的角色介绍也是华丽到掉渣啊。



[文：晴天]

片头动画首次披露

作为电脑游戏的移植版本，本作追加了新的片头动画，而负责制作的公司则是以动画《恶童》出名的STUDIO4°C，各位玩家就先看看下面的图片解解馋吧（笑）。





①神秘的地下宫殿中，被骷髅士兵包围的奥嘉姆正准备发动魔法。
②莉昂依记忆中的画面，这难道就是她和阿罗文之间的羁绊吗？
③惊慌逃脱的艾尔敏姐妹，到底王国遭到了谁的袭击？

闪电十一人

用自己的双手创造奇迹

NDS ■イナズマイレブン ■日版
角色扮演 ■LEVEL-5 ■发售日未定

大家是否喜欢少年漫画呢？如果你对漫画里热血沸腾的故事情节情有独钟的话，以下介绍的这款游戏一定适合你。这款融合了角色扮演要素的足球游戏不但风格硬派，而且故事与人物还模仿了少年漫画的设定，可谓热血度满分。继上次短波介绍过游戏的操作后，这次我们看看游戏的另外一个重头戏，如何组建一支实力强劲的队伍。 [文：阳光学员 Solid]

同伴超过1000人



▲真的很难相信这位“绷带兄”也是我们的同伴……

游戏里可以挖角的总人数超过千人以上，他们能否加入也是由玩家自己来决定。玩家可以从经纪人处获得情报的同时得知他们的所在地，直接跟他们交涉后，如果玩家能够满足这些选手开出的条件，就能说服他们加入队伍，不过实际上要满足这些条件也并非易事，尤其是对于一些性格比较怪异的人，甚至还会要求特定的道具，最后能否组建一支劲旅就要靠玩家的毅力与决心了！

挖角系统登场



▲玩家可以在特征栏里指定需要的能力，头脑伶俐还是手脚麻利，任君选择。



不能小觑的经纪人音无春奈

要组建一支强队当然需要实力超群的同伴，游戏里可以通过足球部的经纪人音无春奈来拉拢人才，虽然只是新闻部的一年级新生，但她却几乎掌握了雷门学校里所有学生的情况，玩家大可以通过她手上丰富的资料来挑选合适的队员。不仅如此，挖角系统还带有搜索功能，玩家不需要一页一页地翻查资料本，只要在系统里输入选手的特征后，经纪人就会根据玩家输入的条件来进行调查。过一段时间再和经纪人对话就可以得知有没有符合条件的选手，而且还可以从她身上获得有关这些选手的进一步情报。



■热血漫画般的过场演出。

少女巡航机 G

体验少女们的疯狂

X360 ■オトメディウスG（ゴージャス） ■日版
射击 ■Konami ■发售日未定



▲发动必杀技时还有人物特写画面，对人设有爱的玩家有福啦。

吸收了“《宇宙巡航机》”和“《Q版沙罗曼蛇》”两大系列特色的射击游戏新作终于在要 X360 上登场了，游戏除了很贱的游戏画面外，以女性角色为主要卖点也是另一个吸引玩家的地方（负责人设的是人气漫画家吉崎观音）。游戏最大的特色就是前半部分的关卡可以随意选择，玩家还可以在街机上培育属于自己的机体来挑战高难度的任务。从街机移植到家用机后，游戏仍然可以从众多角色中选择一名出击，不同的机体也意味着拥有不同的性能和特殊攻击，如何合理利用则取决于玩家自身。另外游戏最多支持 3 人同时作战，是一款很适合跟朋友并肩作战的游戏。




◀X360 版新追加的原创角色，目前还不知是敌是友。 [文：阳光学员 Solid]

毁灭世界 梦幻阵容打造的强势新作

NDS ■ワールド・デストラクション
角色扮演 ■日版 ■SEGA
预定2008年夏季发售



或许是为了唤醒大多数玩家的"邪恶本质"，这样一款反传统的角色扮演游戏就诞生了。除了剧情上的"别有用心"外，本作的制作阵容对于一款掌机游戏来说，已超越了"豪华"的定义，既然游戏厂商下足了血本，那就让玩家亲自来证明它是否拥有足够的吸引力吧。

制作人员公开

负责本作开发的是曾经制作过"《光辉圣约》系列"的Image Epoch，除了加藤正人、田中久仁彦、光田康典等如雷贯耳的名字外，"《龙背上的骑兵》系列"的人设藤坂公彦等名画师也在游戏的人设方面下足了功夫。

剧本撰写 加藤正人

1988年制作FC游戏《忍者龙剑传》后加入游戏制作人的行列，之后参与过《超时空之钥》、《最终幻想Ⅶ》、《异度装甲》等角色扮演大作的开发，目前以独立制作人的身分参与《最终幻想XI》的开发。

游戏配乐 光田康典



1995年担任SFC游戏《超时空之钥》的作曲家后出道，《异度装甲》、《异度传说》和《马里奥聚会》等游戏的音乐都是其代表作。另一方面，他还担任过原史奈和工藤顺子CD的制作人。

人物设计 田中久仁彦

读了3年大学便加入了游戏公司，平时除了担任游戏的人设外，还参与漫画的创作。代表作品有《异度装甲》、"《异度传说》系列"以及漫画《一击杀虫》等。

眼前一亮的游戏画面



▲双屏的BOSS战充满魄力，难道敌人都是为了守护世界而存在的吗？

为了突出本作的特别之处，制作公司采用了场景全3D，而人物则是由2D点阵图来表现的方式。从目前公开的画面来看，游戏在细节的描绘上还是非常用心，尤其是BOSS战通过双屏来呈现，能让玩家更有代入感。另外本作的战斗系统在采用传统的回合制和指令输入方式的基础上，还会融入格斗游戏的要素，不知道实际战斗起来会是怎样的感觉呢？［文：晴天］



▲游戏中场景的复杂程度较高，势必要挑战NDS的机能极限。

瓦尔哈拉骑士2 全新职业抢鲜公开

PSP ■ヴァルハラナイツ2
角色扮演 ■日版 ■MMV
预定2008年5月29日发售



▲拳法家的部分技能在发动时拥有短暂的无敌时间，即便是被敌人包围也能够轻松脱困。

将游戏的自主权交给玩家自己，搭配各种特色职业与角色进行爽快战斗的"瓦尔哈拉骑士"又回来了。除了以往为大家着重介绍的故事背景和追加的自定义元素外，这次关于新职业的情报相信会让大家在实际的战斗中拥有更多的选择，如果厌倦了以往的组合和战斗套路，换换口味也是不错的哦。［文：晴天］

新职业1 拳法家

以攻击频率和强大的破坏力取胜

不能装备武器，只能赤手空拳参加战斗，在游戏初期能够凭借高频率的攻击让敌人毫无还手之力，再加上自身的灵活度也比较高，一旦陷入危险也能够迅速撤离到安全的地区，所以一上来就培养的话会感觉战斗轻松了许多。

新职业2 机械人

使用专用武器对抗敌人

在前作中满足特定条件才会出现的种族，由于全身被钢铁包裹，所以笨重的他们只能使用安装在身上的部件来进行战斗，其中机械手臂在近战时拥有出色的攻击力，远程攻击的枪械同样能够有效牵制敌人的行动。



▲利用机械手臂发动的必杀技非常有气势，被命中的敌人估计是凶多吉少。

CHECK 神奇的附加之泉



如果玩家还在对装备上附加的能力与自己目前所使用的职业"格格不入"而烦恼，那么"附加之泉"一定能为你提供最及时的服务。在游戏中找到这个特殊地点后，对其使用符文和金钱就能为自己的装备附加各种有利效果，虽然目前符文的获得方法和种类还不得而知，但是这一定是打造出"神兵利器"的惟一途径。





为更有效率地战斗而努力强化吧！

王样物语 王冠在手 号令天下

Wii ■王样物语
即时战略 ■日版 ■MIE
预定2008年夏季发售

"一声令下，全国人民团结起来听我号令"，像这样的体验在现实生活中是很难办到的，不过即将在今年夏季发售的本作中我们倒是能着实体验一把做国王的滋味。这款以号令众人为主题的国王游戏在众说纷纭中逐渐明了，并且因为其主题的特殊性，大家都很自然地把焦点放在了游戏的系统上。随着时间的推移，本作的真面目也终于浮出水面，这次短波就让我们来揭晓谜一般的游戏概况和流程进行方式吧。

［文：阳光成员 Solid］

集合国民建设国家

正所谓国富于民，在游戏里无论是开拓土地还是架设建筑物都需要用到人民的力量，因此玩家首先要做的第一步就是尽可能多地集合民众，只有足够多的国民才能更好地开荒耕地，从而进入开拓国土，增加更多国民的良性循环。另外在国家建设的途中不免会遭遇到怪物的袭击，这时就要团结众人，齐心合力去驱赶这些外敌，以保证王国的安定。当逐渐掌握游戏的进行方式后，王国的发展成果也会逐渐呈现在玩家面前，以国王的姿态巡视自己费心经营的国家，想必会相当有成就感吧。



■不断繁荣的王国



科罗波

原本是一位普普通通的少年，因为某些原因而得到一顶拥有神奇力量的王冠，从此可以让人民听从他的指挥行动。游戏中他究竟会如何发挥国王的力量，让我们拭目以待。



布克公主

德布洛克国王的女儿，对科学等方面的知识非常在行，不过最初却是从壶里蹦出来的……

为统一世界而努力奋斗

游戏的目标并不仅仅是建设自己的国家，当国家发展到一定程度时，玩家可以选择对邻国进行远征来更进一步扩大自己国家的领土，反复如此直到最后统一世界。游戏里一共准备了7个充满个性的国家等待着玩家挑战，它们觉察到主角所在的王国逐渐成长时，还会不断地进行挑衅，玩家大可以利用这个机会来出兵进行讨伐（也算是名正言顺吧）。另外在攻打别国时最主要的目标还是他们的国王，他们的造型不但千奇百怪，攻击特点也各有千秋，要想顺利地击败他们，多摸索一下他们的行动规律是非常有必要的。顺带一提的是，每当玩家击败一个国王还可以解救该国的公主，不知道最后会不会有结婚的情节发生呢？



▲虽然只有8个国家，但是要统一版图绝对是最花时间的。


■本作不仅速度感超强，而且画面也非常惊人。

完美机车 感受腾空而起的刺激!

多机种 竞速 ■Pure ■美版 ■Disney ■预定 2008 年第四季度发售

对应机种为 PS3、X360

黑岩工作室是一家在赛车游戏领域经验丰富的工作室，它的前身是擅长于赛车游戏的Climax公司的赛车游戏工作室，之前的作品包括《摩托GP》和《ATV疯狂越野赛》等。现在他们正在开发一款由迪士尼代理发行的作品《完美机车》，这款越野赛车游戏的特点就是要让玩家感受腾空而起的刺激！

在绝大多数越野赛车游戏中，或多或少都会有一些经过斜坡腾空而起的场面，但是把越野车当滑翔机用的赛车游戏恐怕不多见。而在《完美机车》中，一切赛道都是为了让玩家"腾空"而设计的。比如在新墨西哥赛道，人们听到这个地方的时候，可能都会浮现一马平川的平地景象，而本作的新墨西哥赛道却让玩家在山脉里比赛，除了布满令人头疼的Z字形路线外，到处都是悬崖，而且还要让玩家极速前进，然后腾空而起飞跃大裂谷，在腾空过程中车手还可以表演特技。虽然本作中赛车的腾空有点夸张，但是在专业性方面一点都不含糊，游戏邀请了著名职业越野车手 Wes Miller 及其创办的电影特技工作室 H-Bomb 一起制作腾空特技。

本作的另外一个专业之处是让玩家自己装配赛车，你可以从最小的零件开始组装自己的赛车，在比赛过程中可以得到车体框架、减震器、摇臂等各种零部件，而且这些零部件也是从现实世界的制造商那里获得了授权，在性能参数方面完全符合现实，在组装赛车的过程中，游戏会提示各部件对汽车性能有哪些影响，例如最高时速、加速时间等。没有耐心一个个部件逐一组装的玩家可以选择自动组装功能，只要挑选大体的方向（例如适合竞速或者适合特技表演的类型），系统会根据当前拥有的零部件自动组装出最合适的赛车。玩家的车库刚开始时只能放 2 辆赛车，随着游戏的进行会增加到 10 辆。

本作单人模式以世界巡回赛模式为主体，玩家将会在全球六大地区比赛，每个地区都有5～7个赛事，赛事类型包括：传统竞速、极速狂飙和自由式比赛。传统竞速要在一条赛道上跑好几圈决定胜负，极速狂飙赛道较短，障碍较少，让玩家用最高速度畅快淋漓地比赛。自由式比赛详情尚未公布。本作也有网络模式，可以16人在线比赛。　[文：阳光成员　清国倾城]


■空中特技绝对够酷！不知道会不会撞上缆车呢？


■冲出山崖在空中表演特技是《完美机车》最大的乐趣。


■游戏收录了世界各地的众多知名越野赛车场地。


■游戏采用了自动锁定系统，玩家不用再为PSP滑杆的操作便利性而苦恼。


■穿着囚服的瑞奇将在游戏中继续作战。

秘密特工叮当 小萝卜头特工冒险记

PSP 平台动作 ■Secret Agent Clank ■美版 ■SCEA 预定 2008 年 6 月 17 日发售

《瑞奇与叮当》和《杰克与达斯特》都是 PS2 时代的招牌作品，达斯特在PSP上有了以自己为主角的游戏，一直被瑞奇背在身后的小机器人叮当也不甘寂寞，在《秘密特工叮当》中他也将过一回主角瘾。

游戏刚开始，叮当在人工历史博物馆Boltaire的屋顶蹑手蹑脚，他使用刚刚得到的间谍技能用花哨的小装备在玻璃屋顶上神不知鬼不觉地切开了一个口子。就在叮当想要像《谍中谍》一样从屋顶上降落的时候，却发现老搭档瑞奇被警卫打倒，然后警报声响起。没多久，画面中出现电视直播，一个貌似瑞奇的家伙在电视中疯言乱语，接着被扔进了大牢，一个主持人在旁边感慨曾经的银河英雄怎么堕落成这样？为了调查真相，我们的"小萝卜头"叮当开始独自行动了！

游戏的第一关就是从Boltaire博物馆开始，叮当要躲避警卫的视线，悄悄溜到博物馆内部。要是被敌人发现，就会有一些机器狗跟上来。虽然刚开始时叮当没有什么武器可用，但是他的拳头对付这些狗崽子已经是绰绰有余了。游戏中碰到的各种敌人都可以与他们硬碰硬，但是如果能够不吸引他们的注意，可以获得额外的纳米科技点数奖励。躲避敌人也有一些搞笑的办法，比如爬到底座上假扮成雕像。当叮当找到武器后，就可以大闹博物馆了。如果仍然不想惊动敌人，可以偷偷溜到敌人身后，按□键进入偷袭状态，这时根据画面的按键提示输入，成功的话就可以悄无声息地将对方打倒。博物馆里有很多激光射线，一不小心碰到就会触发警报，你可以用特殊武器发射粘性物将激光喷射口堵住，如果没有这种武器，就要像《偷天陷阱》一样凭借矫健的身手穿越激光射线网。在这个时候会进入音乐迷你游戏模式，让玩家掌握节奏按键，让叮当用漂亮的步伐通过射线网。

除了叮当之外，游戏中也有机会操作瑞奇以及 Qwark 船长，Qwark 船长可以使用他的强力武器到处轰炸，还可以将BOSS扔过来的炸弹吸走并反射回去。在目前公布的DEMO中也可以看到瑞奇与一大群狱卒战斗。不过Qwark船长和瑞奇的戏份都是被作为与主线无关的迷你游戏，随时都可以玩，在这些游戏中可以得到一些新道具作为奖励。

[文：阳光成员　清国倾城]


▲在游戏中可以按 L/R 键调整视点。


▲鼎鼎大名的 Qwark 船长首次成为可操作角色。


■躲射线是通过迷你游戏的方式进行，增加了游戏的多样性。



■在空中飞翔时可以尽情欣赏只有次世代主机才能做到的美丽场景。

小龙斯派罗 龙之黎明

这次终于可以翱翔天际了！

多机种 动作 ■Spyro: Dawn of the Dragon ■美版 ■Vivendi Games

预定 2008 年第四季度发售

对应所有主流机种

古惑狼与小龙斯派罗是Vivendi Games旗下的一对活宝，这两个游戏系列的境遇也都非常相似，与顽皮狗小组一样，《小龙斯派罗》的缔造者Insomniac成为了索尼的爱将，后来为索尼打造了《瑞奇与叮当》，而《小龙斯派罗》也从此没落。但在2006年《小龙斯派罗 新的开始》获得了不错的成绩，可惜去年推出的《永恒之夜》再次令人失望。今年Vivendi委托法国的Etranges Libellules开发系列新作《龙之黎明》，这也是该系列首次在PS3和X360上推出，而且将会是新三部曲的终结，因此备受关注。

《龙之黎明》最大的特色就是斯派罗终于可以飞上天空了，而且在游戏的任何一个地方都可以飞翔，这个系统正是应广大系列玩家多年来的要求而加入的，只不过飞行的高度最多只能达到10米。另外一个满足玩家要求的功能是双打模式，整个单人游戏流程都可以用双打的方式进行，而且第二名玩家可以随时加入或退出。玩家可以操作的这第二名角色正是斯派罗过去的敌人Cynder。斯派罗是用冰之气息和火之气息战斗，而Cynder则是使用暗影能力。随着游戏的进行，能力可以不断升级进化，还有类似《战神》的华丽连续技，以及像《战神》一样的巨大怪物（比如一个从火山口里冒出来的恶魔）。与《古惑狼 失魂怪物》一样，本作还邀请了众多好莱坞知名配音演员，带给玩家CG动画电影般的感受。 [文：星夜]



■双打模式将会让乐趣双倍增加！



▲面对这么巨大的敌人，该从哪里开始下手呢？

功夫熊猫 拯救和平谷的懒鬼阿波登场！

[文：星夜]



■表情的刻画相当不错，请注意猪头兄那忧郁的眼神。



■四大金刚参上！



■玩家扮演的阿波是面馆小伙计，本来是和平谷里公认最懒的动物，然而却肩负着拯救和平谷的使命。

多机种 动作 ■Kung Fu Panda ■美版 ■Activision ■预定 2008 年 6 月 3 日发售

对应机种为 PS3、PS2、X360、Wii、NDS

今年夏季，梦工厂将会为影迷们献上由成龙等明星配音的《功夫熊猫》，游戏版也将于同期上市。本作的单人模式共有13个关卡。别看熊猫阿波的身材肥大，身手却是非常敏捷，除了招式灵活外，还可以二段跳，此外也有必杀技、连续技等概念。用一个上勾拳将个子小点的敌人打到空中，然后可以在空中追打。发动必杀技就要靠“气功”，被打倒的敌人会留下一些“气”，收集到足够的气就可以发动必杀技。有些敌人还会留下食物，可以用来补充HP。

对于一款电影改编的游戏，你当然不能期望太高，不过本作的画面还是有一些可圈可点的地方，特别是青翠的竹林相当的养眼。阿波除了普通的战斗招式外，还习得一招“熊猫滚”，能够化作一团黑白相间的圆球从高处滚下，像索尼克一样在途中收集金币。



■乘坐在大怪物身上为非作歹是本作最大的乐趣。

古惑狼 失魂怪物

又一个让你笑破肚皮的冒险故事开始了！

多机种 动作 ■Crash Bandicoot: Mind Over Mutant ■美版 ■Vivendi Games

预定 2008 年 10 月发售

对应所有主流机种

古惑狼曾经是PS在欧美的吉祥物，然而自从系列开发商顽皮狗小组与该系列告别之后，《古惑狼》的名声早已大不如前。去年推出的《古惑狼 泰坦》让该系列走向了新的方向，局面似乎有所改善，因此今年的新作也将会延续“能够乘坐怪物战斗”这种新的开发思路。

《古惑狼 失魂怪物》中，古惑狼的敌人仍然是试图征服世界的Neo Cortex博士，本作的剧情特点是将会融入一些对当今社会现状的影射与恶搞，比如Cortex发明了一种类似iPod的让全世界人民都爱不释手的新潮电子，还有对SUV汽车和油价飞涨的恶搞。

《古惑狼 泰坦》被称为“动物版《GTA》”，玩家可以到处“劫车”（劫乘动物），在本作中玩家也可以“劫持”大型动物，将他们作为自己的坐骑。能力各异的动物是玩家通过某些关卡的必要条件。例如在第一关中，玩家会碰到一条大河流，这时要劫持一种名为Ratcicle的动物，它可以喷出冷气让河面结冰，这样就可以顺利过河了。在一个沙漠一样的关卡中可以看到很多类似滑板斜坡的曲面，那里可以抓到一种能够变化为墙壁的动物，利用它的这种特性前往本来无法到达的地方。与前作相比，本作的特点是玩家在乘坐一种动物的时候，还可以在口袋里揣着另外一种动物以备不时之需。在游戏中碰到的很多动物都充满幽默细胞，很多对话绝对让人喷饭，而且有很多好莱坞著名配音演员为本作助阵。 [文：星夜]



■奇妙有趣的关卡设计是“《古惑狼》系列”永远的卖点。



▲别看这些大家伙此时面目狰狞，将其驯服之后就可以任君驾驭了。

GOLDEN EYE | CROSS REVIEW

栏目主持 ACE飞行员



黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

进入2008年以来，UCG“黄金眼”栏目首款满分游戏诞生了，他就是当前席卷欧美游戏市场的台风巨作《横行霸道Ⅳ》。由于本作推出时恰好是上期UCG刚刚截稿，这次我们有非常非常充足的时间来体验这款作品，所以这个30分绝对不是一时冲动的结果，诸位编辑在这款游戏上已经耗费了近百小时的时间，并且至今还能不断发掘出新的内容和要素。《横行霸道Ⅳ》并非完美无缺，不过他已经将这种类型的游戏做到了当前所能达到的极致。除了《横行霸道Ⅳ》之外，本期其他游戏表现实在没什么可圈可点的方面，或许是为了躲避《横行霸道Ⅳ》的风头，PS3和X360上都没有什么游戏。不过进入6月，我们又将迎来一个大作的高潮。

黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×0

横行霸道Ⅳ



推荐玩家人群

●喜欢超高自由度游戏的玩家。●对纽约有着无限憧憬的玩家。●能够明确区分现实与虚拟的玩家。

黄金珍藏　总分 30

■这是属于你的鲜活的自由城！

地狱伞兵

本作带给我的震撼那绝对是无以言表！游戏对整个自由城的刻画简直细腻到了令人发指的程度，就连大街上来来往往的路人都生气十足。画面的提升让这个系列显得不再粗糙。本作着力演绎剧情，虽然有点俗套，但人物个性鲜明，故事讲得非常精彩！如果这样的游戏我不给满分，那我一定会下地狱的。

10

多边形

这是一款充满了血腥、暴力、凶杀、仇恨、恐吓、抢劫、偷窃、欺骗、肉搏、械斗、枪战、勾心斗角、尔虞我诈、无恶不作、目无法纪、超速行驶、畏罪潜逃、致命意外以及友情、爱情、善良、体贴、关爱、兄弟情谊、出生入死、同病相怜、惺惺相惜……等众多要素的一款几乎完美的游戏！

10

GOUKI

现在每天和同事都会做的事情就是交流昨晚在自由城又遇到了什么好玩的事情，是的，这款游戏的伟大之处在于你在谈论它的时候就好像真的亲身经历过一样。从尝试这款游戏到爱上这款游戏只需要几个小时的时间，这款游戏对细节的追求程度已经到了无法想像的地步，简直可以说是游戏界的奇迹。

10

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Rockstar Games■Grand Theft Auto Ⅳ■动作■2008年4月29日■1人■无对应周边

欧洲足球锦标赛 2008



推荐玩家人群

●足球游戏迷。●关注欧洲杯的玩家。●“《FIFA》系列”的支持者。

总分 23

■官方惟一授权游戏。

火云

“《FIFA》系列”越来越好了，本作的画面又上升了一个台阶，天气的表现让人惊讶，雨水打到球员身上的感觉相当逼真，球场的气氛也颇为到位。足球的速度相比前作有所提高，比赛的节奏也有了明显的变化。前作中受到好评的Be A Pro得到了保留，比较遗憾的是进化不大。

8

D·S

本作是当前最好的欧洲杯足球游戏，因为只有这一款官方授权的游戏。充足的授权让球员面部建模和球衣逼近真实。电脑变得更加狡猾，高难度下很有挑战性。缺点是基本系统与《FIFA08》变化不大和不能选择俱乐部球队比赛，而PS3版依然没有很好的解决丢帧问题，实在是难以让人忍受。

7

GOUKI

2008欧锦赛的官方指定游戏，在没有竞争对手的情况下，这几乎是你惟一的选择。游戏的画面非常棒，官方游戏的授权优势也在本作中体现无疑，不光是球员球衣球鞋，甚至连站在场下的主教练居然也是实名登场，太强大了。比赛的节奏与真实足球更加贴近，球员盘带射门的感觉也比以前好很多。

8

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■EA■UEFA EURO 2008■体育■2008年4月18日■1～2人■无对应周边

魔唤精灵 携带版



推荐玩家人群

●《空之轨迹》的FANS。●战旗游戏爱好者。●喜欢挑战高难度的玩家。

总分 23

■战斗的计算精确到每一步时……

火云

尽管只是一款复刻作品，但是4种属性关系的配置、地形与障碍物和魔晶石等要素赋予了游戏很高的战略性。每走一步都要考虑的十分周全，需要玩家对战场上的有利和不利条件做到胸有成竹，否则很难获得战斗的胜利。《空之轨迹》人物的加入为游戏招揽了不少人气，但是高难度也许会吓走不少玩家。

7

玛娜

游戏采用了六边形的战场，每一个格子都与六个格子相连，除了考虑背后偷袭的问题外还要注意落单的问题，策略性更强。战场的地形也有各种变化，加上精灵的属性相生相克，能力会受到时间变化而影响，玩家需要综合考虑各方面因素行动，很有可玩性。另外，本作的音乐素质也相当不错。

8

晴天

游戏的战斗规则比较简单，很容易便能上手，但是除了考虑属性的相生相克外，随着战场地形的不同，能够产生的战术变化却相当丰富。即便是选择普通难度，没有仔细地计算敌人的移动范围，在有等级优势的情况下同样会被打得落花流水，不过相对的，游戏中大多数以弱胜强的战斗更让人充满成就感。

8

■PSP■UMD■Falcom■ヴァンテージマスターポータブル■策略角色扮演■2008年4月24日■1人■无对应周边

召唤之夜



推荐玩家人群

●系列的FANS。●喜欢可爱画风的玩家。●对策略角色扮演游戏有爱的玩家。

总分 20

■新玩家的系列启蒙书。

晴天

虽然是从PS移植到掌机上，但是游戏的画面并没有太大损失，召唤大型召唤兽时的特写画面相当有魄力。内容方面保留了PS版的全部内容，并且追加了对应触控笔的操作，尤其是在迷你游戏中可以省去繁琐的按键过程。新增的“召唤兽交流”系统一开始比较新鲜，但是到后期使用的价值并不高。

7

玛娜

虽然说是移植作，本作的可玩性还是比较高的，除了经典的“冒险部分”与“战斗部分”相结合，新加的召唤兽也一定程度上加强了策略性。本作针对NDS的特性进行了比较认真的调整，中断记录和可反复读取记录都令游戏过程更加轻松，不过游戏的画面鲜艳度难以让人满意，音乐也缺乏惊喜。

7

纱迦

移植到掌机上的系列初代在画面上并没有过多的缩水。除了召唤兽作成的主要系统外，迷你游戏和自由战斗仍然是收集饰品的主要途径，而新增的“结缘”系统虽然有创新的地方，不过到后期的实用性就大大降低。游戏的战斗同样注重策略性，贴心的提示系统也让完成BC更加容易。

6

■NDS■卡片■NBGI■召唤之夜■策略角色扮演■2008年4月24日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

我们是化石挖掘者



推荐玩家人群

●有收集癖的玩家。●喜欢《口袋妖怪》式休闲收集游戏的玩家。●手工课成绩优秀的玩家。

总分 22

玛娜

游戏中挖掘恐龙化石→打磨化石→复活恐龙→寻找其他部位强化恐龙的过程一气呵成，很容易让人上瘾，恐龙的收集也非常有趣，对不同恐龙的刻画相当精细。游戏的核心部分之一“打磨化石”在保持挑战性以让玩家不感到厌烦的方面做得不错，不喜欢踩地雷式角色扮演游戏的玩家可以尝试本作。

晴天

本作一开始就让人觉得有点似曾相识，循序渐进的游戏方式能让玩家很快上手，进而慢慢获得成就感。作为核心部分的化石复原过程也充分利用到了触摸屏，即便是失去了新鲜感，也可以放心地交给电脑代为完成，非常的方便。战斗部分根据恐龙的属性等因素还是具备了不错的战略性。

火云

挖掘化石和清理化石的工作意想不到的有趣，不过多玩几次就可能会觉得疲惫，可能后期会变成完全交给电脑完成作业，违背了游戏的初衷。恐龙的属性与类型产生的效果完成度非常高，战斗时具有一定的策略性，某些战斗的时间会拖得较长，不过还在可以忍受的范围之内。适合喜欢收集的玩家。

■心灵手巧磨耐心，眼明手快抢化石

■NDS■卡片■Nintendo■ぼくらはカセキホリダー■角色扮演■2008年4月17日■1～2人■无对应周边

梦猫DS



推荐玩家人群

●喜欢猫胜于狗的人。●已经养了一只麻烦的猫，觉得有必要让自己省心一点的饲主。●没有条件养猫的人。

总分 18

玛娜

游戏可以选择的猫种类很多，叫声也超可爱，但若抱着“猫版《任天狗》”的想法来玩本作就大错特错了，你只会为此感到失望，如果转换一下心情，倒是可以得到一次快乐体验。游戏在同类型作品中素质算是比较高的，“梦猫”模式很有特点，不过“感情侦测系统”的准确度就有待商榷了。

多边形

明显是模仿《任天狗》的作品，不过在新意与素质上与前者有着明显差距，尤其是猫咪的动作方面缺乏雕琢。不过游戏还是有着自己独有的乐趣，可供消遣的道具也比较丰富，不过游戏的界面做得不太友好，一时难以上手的感觉。画面方面也不太令人满意，对猫特别有爱的玩家倒是可以尝试一下。

ACE飞行员

拿到游戏的第一印象就是里面的猫咪怎么都那么瘦啊，一点肉感都没有，因此好感度下降。游戏在画面表现上算过关，不过在操作与画面同步上有些问题。游戏中能够买的物品不少，增加了逗猫的乐趣。本作比较好地刻画出了猫善变的性格特点，所以想哄好它们还比较费心思，由此也产生了不少乐趣。

■任天有狗！世嘉有猫！

■NDS■卡片■SEGA■梦ねこDS■模拟育成■2008年4月24日■1人■无对应周边

钢铁侠



推荐玩家人群

●看过电影并对游戏有所期待的玩家。●对火爆的战斗有爱的玩家。●不怕重复的玩家。

总分 18

地狱伞兵

如果说英雄电影改编的游戏都是烂作的话，那么相信该作品会挽回一些这类游戏的名声。从空中接近敌人后的近战杀招还是能吸引不少眼球的，面对不同的敌人，钢铁侠会有不同的动作，战斗的过程也非常火爆。不过游戏的重复程度比较高，翻来覆去也就这些东西，玩时间久了难免审美疲劳。

Gouki

游戏的画面属于可以接受的范围，但完全忽视细节只强调整体的做法让钢铁侠一落地就感觉味道变了，事实上剧情画面也没有达到现如今次世代主机一流水准。拆坦克和直升机、把导弹抓住扔回去是游戏中不多的能让人感到兴奋的事情，多数情况下，让人感觉最深的还是游戏过多重复单调乏味的任务。

ACE飞行员

画面或许已经不再是电影改编游戏被人所指责的最大缺陷，因为本作在画面上还是比较令人满意的。然而这类改编游戏始终无法逃脱任务重复、千篇一律、拖泥带水等令玩家更加反感的缺点。本作在对电影的还原度比较高，这点值得肯定，如果你对这部新片有特别感情的话，那值得你去尝试一番。

■金属版超人的一次盛大个人秀。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■SEGA■Iron Man■动作■2008年5月2日■1人■无对应周边

高达之纹章



推荐玩家人群

●爱《高达》胜过一切的人。●策略类游戏重度痴迷患者。●渴望通过本作了解《高达》世界观的人。

总分 18

炎骑士

把这款游戏定位为高达迷专属品实在是一点不为过。游戏的整个流程完全是按照系列中最早的两部TV版动画以及三部经典OVA的故事内容来制作的。用整合到一起的原作故事内容讲述高达世界观，这样的做法虽然是可取的，但从头至尾毫无任何原创要素的流程就很难显现出诚意！

纱迦

光看名字很容易联想到《火焰之纹章》，不过游戏性相差甚远。地图的设定让人感到很不适应，角色技能和地形、补给等要素倒是颇为不错，确实做出了策略游戏的特色。游戏的剧本很优秀，文风独特，注重细节描写，比以往的同类游戏要好很多，不过对于不懂日文的玩家来说就无意义了。

D·S

这款游戏的卖点在于对原作剧情的忠实再现。游戏的创意不错，但策略性明显不足。不管是机体还是角色，均没有培养的要素，他们在游戏中的存在仅仅是作为推动历史前进的棋子。相比其他高达题材游戏，这款游戏中缺少了原创剧情的加入，因此剧本显得守旧而单薄。游戏的受众面也因此变得很窄。

■流水账式的策略游戏。

■NDS■卡片■NGBI■Emblem of gundam■策略■2008年5月1日■1人■无对应周边

火影忍者NARUTO 疾风传 忍列传II



推荐玩家人群

●对游戏素质并不在意的《火影》死忠。●对动漫改编游戏抱有幻想的玩家。

总分 15

火云

作为一款以格斗要素为主的游戏，糟糕的手感和严重的平衡性问题就已经宣告了它的失败。几乎所有敌人都可以使用同一招解决，战斗起来毫无乐趣。尽管故事模式中能在地图中搜集各种道具，但是除此之外这个模式就没什么实质性的内容了。总结起来这就是一款各个方面都不合格的游戏。

地狱伞兵

我只能说，这款游戏能看看的也就画面了，毕竟，而且这还是相对来说的。游戏的画面在NDS游戏中并不算出色。但是糟糕的手感会让人不想第二次拿起它。故事模式会被淹没在大批量的对话中，这对已经熟悉剧情死忠们来说毫无意义，而对于普通玩家来说显然吸引力也不够……实在是枯燥……

胜负师

《火影》游戏层出不穷，有X360《忍者的成长》这样的精品，自然也会有本作这样的失望之作。游戏给人印象较深的是还算清爽的3D画面，以及改了画风的人物形象。除此之外，20分钟就能打穿的故事模式，单调无比的随机迷宫，以及只需按B键和L键就能获胜的战斗系统就是它的全部。

■还是老老实实看动画吧。

■NDS■卡片■Takaratomy■NARUTO－ナルト－疾风传 忍列传II■动作■2008年4月24日■1～2人■无对应周边

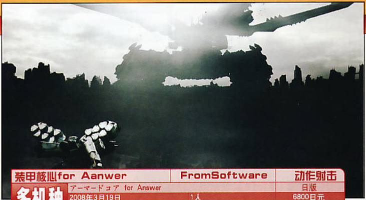
名侦探柯南 消失的博士与找碴之塔/名探偵コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔/益智/NDS　评分 16

ARMORED CORE for Answer

REVIEW BY | 地狱伞兵

游戏时间 60 小时以上

热血推荐



装甲核心for Aanwer	FromSoftware	动作射击
多机种 アーマードコア for Answer		日版
2008年3月19日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 24 满分 30

硝烟已经渐渐散去，你找到你的答案了么？

写在前面

当我和这个系列结缘的时候，非常激动。当然，一开始被吸引的主要原因还是因为帅气的机体，以及让人震撼的CG影像。而这一点一直被保持到了今天，真的是越来越佩服那些做机体设定的人。要满足我们这些对于机设及其挑剔的人的审美观可不是什么轻松的事情啊。

有点扯远了，不过说起来这个游戏最大的魅力之一就是这些风格各异的机甲，而这一作中加入的全新要素在很大程度上进一步提高了观赏性，这一点从发售前的预告片以及游戏的开场CG就可以看出来。而整个系列作品的优良传统都被继承下来的同时，本作的创新将玩家更深地拉入了游戏中。系统的优点、配乐的激昂等等这些已经被人说过太多太多，于是这次，让我们从不同的地方来看看新的作品，让我们一起找到自己为何进入这个领域的答案。

男人的浪漫

一直都说机器人是男人的浪漫，在这款游戏中可以说得到了非常好的体现。故事延续着整个系列的硬科幻背景，国家在这个世界中已不再存在，取而代之的是各式各样的"企业"。在由他们支配的地球上，宇宙之路已经封闭，而环境已然走向毁灭，人类似乎正一步步走向灭亡……渺小而确实的幸福，美好却飘渺的未来，思念的碰撞，灵魂的激突……这里面包含了太多太多的东西，然而当这些事物与机器人结合到一起的时候，一种悲壮的感觉，一种夕阳般的辉煌感觉悠然而生。当然，光看花架子可是没用的，把设定做得再好，游戏内容无法满足玩家，那很有可能就会让其成为一个奢侈的茶杯垫。

有件事情想起来非常有意思，很多人都是被它的开场CG吸引了才来玩这个游戏的，我也是其中之一，但是很让人感到不解的就是，当进入游戏之后，会发现游戏中的画面和自己所期待的画面或者说自己想像的画面差距很大，与那魄力十足的开场完全没法放到同一层面上。画面可以说是粗糙的，因为占有故事背景设定为环境正在毁灭这个便宜，所以游戏中很少出现复杂的城市场景，几乎都是以荒漠，山谷，海面为主。在场景的设置上可以说简化到了不能再简化，而这一景色也成了该系列游戏特有的一种景观——荒芜的沙漠或者平静的水面上，孤零零地竖着几个貌似火柴盒的建筑物。如果不是上面还有一个个小方格代表窗户的话，估计很多人都会奇怪这些是什么，干嘛要放在这里？虽然这样说有些夸张，但是却是事实。而且在这一作中，整个画面的灰暗程度又有所加重，更显出一丝荒凉的感觉。但是即使是在这样简单的场景中，当你上手了这个游戏的时候会发现这样的效果虽然开始不太习惯但确实是很有感觉。而画面中所有的细节几乎都集中在了各种机体上，简直可以说细致得令人发指！如果在游戏中多留心一点，你甚至能看到kojima炮上活塞的震动，而机体的每一个动作都透出这一种金属特有的酷劲儿，打开武器的那一系列动作，武器传动装置的活动都表现的非常传神。但是相对来说，场景破坏显得有些没有质感，比较单薄，甚至有些粗糙。



至于敌兵数量，本作比起之前的作品来说也有一定的提高，特别是有几个任务中，出现的敌人数量可以说是系列作品中空前的，虽然都不是什么复杂的机体，但是依然很有魄力。当然，在大部分任务中，还是只有那么几个对手，但是对于这样一款作品，如果你面对着一群NEXT的时候，我想那感觉绝对不是热血沸腾，而是绝望……

速度与激情

整个"《装甲核心》系列"一直很讲究战斗时的速度感，在前一作，也就是《装甲核心4》中，这一概念已经被提升了很多，而这次由于新装备VOB的加入，让这种前所未有的速度感更上一层楼。高速突进的概念也在本作中被再一次，或者说更加完美的诠释了。试想一下，当你以每小时数千公里的速度直接穿过敌人的防线，无视从身边转瞬即逝的各种战车、机甲或者舰船，以迅雷不及掩耳之势冲向敌军最中心的区域，从内部给以他们最最直接也是最具毁灭性的打击，这种感觉实在让人无以言表。特别是当你看到在眼前慢慢浮现出的AF那巨大的身躯，而你仍以极高的速度接近它，准备给他致命打击的时候，心中难道没有升起一种带着点狂野的期盼么？

说到AF，这也是本作中的一大亮点，第一次遭遇的时候甚至会让人不寒而栗。在这些巨型兵器面前，所有人无法不感到一种压迫感在逼近，它有着让人生畏的强大火力，有着踏平一切的力量，有着撕碎一切的魄力。然而在这一作中，玩家需要与这样一头怪兽角力，不管从哪个角度来看，这都是一场实力悬殊的战斗，对方只要一抬脚就可以把任何一台AC压成一块铁饼。这时候我们需要的是一种激情，一种目空一切的激情，就算对手如此巨大，就算对手如此猛烈，也无法阻挡我在它的尸骸上燃烧我的激情！当看着这样的钢铁巨兽在自己的手中摧枯拉朽般分崩离析的时候，是不是感觉胸腔中的一股热火被释放了出来？

这个系列的作品，在很多人的眼中一直是有着不少缺陷的，但是我们之所以会被这个作品吸引，并不是因为他有着多么华美的画面，或者说多么催人泪下的剧情，因为它就是一款充满着男人的浪漫，让人享受速度与激情的游戏！



▲精美的CG和酷劲儿十足的机设让很多机器人爱好者进入了它的世界。



▲高速突入时的那种速度感给人带来的刺激实在是无以言表的，非常强烈的震撼力。



▲巨大的AF拥有着让人生畏的力量，而在与它过招的时候，尽可能地释放自己的激情吧！





马里奥赛车Wii	Nintendo	竞速
Mario Kart Wii		日版
2008年4月10日	1～12人	5800日元
对应Wii方向盘		推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 **27** 满分 30

拿起你的手柄，让我们一起来开赛车。

把这个系列游戏搬到 Wii 平台上实在是理所当然的事了。虽然这款新作的游戏画面看上去并没有什么进步之处。但是，你得承认这款游戏足够好玩。不论你是有着多年赛车游戏经验的老鸟，还是对驾驶技术一窍不通的新丁，在这款游戏里都能够找到属于自己的乐趣。“上手容易且操作简单”，这句在评价一款游戏时经常用到的话，对于《马里奥赛车 Wii》来说是再适合不过了。你甚至得相信，就算是一个对任天堂游戏不感兴趣的人，也会被这款游戏深深地吸引住，引用一句 ACE 飞行员的话，那就是“这款游戏中蕴藏着一股可怕的魔力”。

集系列之大成

总结经验和精益求精是任何已经系列化的游戏所必须遵循的原则。将以往系列作品中的优点整合到新的游戏中来，这是提升游戏素质的基本手段之一。如果你是一个系列的老玩家，那么在这款《马里奥赛车 Wii》中，你不仅可以感受到熟悉的系统，更能重温那些以往作品中的经典赛道。事实上，这款游戏中收录的经典赛道数量足足占据了全部赛道数量的一半。

尽管游戏是全新制作的，但它的操作系统依然是继承了以往作品的精髓之处。诸如甩尾加速、加速启动、跟随气流以及在车尾拖带道具的设定，这些无不是继承了系列的传统。老玩家可以在这款游戏中迅速找回当年的驾驶感觉，新手更能在熟悉和掌握了别具特色的系统之后乐在其中。

当然，除了收录有大量的经典赛道和整合自以往作品的系统之外，新作的另一能够体现集大成的地方就在于为玩家提供的多种操作方式了。不论是使用 Wii 的双节棍遥控器，还是选择 NGC 或专供虚拟主机游戏使用的传统形式手柄，抑或是将遥控器安装到任天堂推荐的方向盘框体中，玩家都能够将这款游戏玩转。关于多种操作方式的设计上，我们在之前的《任天堂全明星大乱斗 X》中就已经可以体验到了。多种形式的操控方式有助于让拥有不同游戏习惯的玩家更好地投入到游戏之中，更可以物尽其用，让这些控制器充分发挥自身的价值。当然，有条件的玩家还可以逐个尝试使用这些控制器进行游戏，如此一来，游戏的趣味性也成倍提高了。

光有好的驾车技术是行不通的！

什么？你说你已经将诸如加速甩尾等一系列的技巧运用得炉火纯青了？哼哼，就算如此，想在这款游戏中称霸赛场，那也不是十拿九稳的事情！驾驶技术好那只是基本，只有活用道具才行！你还别不信，在这方面，ACE 飞行员可是有惨痛教训的：凭借出色的弯道甩尾技术，他在比赛中轻松地跑到了各路赛手的最前面，但谁知却在距离终点不到十米的位置上接连遭受了多枚道具的暗算。眨眼间从第一的位置滑落到最后一名，这种“辛辛苦苦几十年，一夜回到解放前”的情况在游戏中可谓十分常见。



足够耐玩的游戏内容

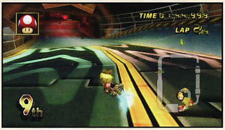
前面已经说过，游戏中收录的赛道之中有一半是来自于以往作品之中。不过，你千万不要认为这样的做法会降低游戏的新鲜感和乐趣。恰恰相反，这些经过全新制作的 3D 赛道令游戏的耐玩度不降反升。游戏中为玩家准备的比赛模式可谓丰富多彩，由于新加入了摩托车这一全新的比赛车种，驾驶过程中的速度感和紧张感变得更为明显，游戏也因此分为了三个不同的级别，以供新老玩家选择。值得注意的是，不同级别的比赛中还存在着一些细微的差别。比如，在 150cc 组的高速比赛级别中，某些崎岖的盘山路段是可以通过使用道具径直冲过的。而同样的路段，在速度较慢的 50cc 组比赛中则无法实现，就算玩家使出浑身解数，最后的结果也只能是跌进万丈深渊。如此的细节变化在游戏中可谓比比皆是，正是因为有了这些细节上的变化，游戏才显得更加富有层次感，更加具有深度。难怪一些曾经对任天堂游戏抱有不屑一顾态度的偏激玩家会被这款游戏深深吸引住。

且慢，我还没有说完。如果你已经对独自挑战游戏中的各种模式感到厌烦了，那也不要紧，赶快邀上三五好友进行多人比赛吧，游戏的多人模式才是真正能够体现游戏的精髓所在。如果有条件，还可以将自己的主机接入互联网，要知道，这款游戏可是支持在线对战的，并且提供全球范围内的排名。总之，多种多样的比赛模式足够让你体会到赛车的乐趣，这款游戏真正做到了常玩常新。可以说，在任何时候拿起手柄，你都有可能获得全新的感受。

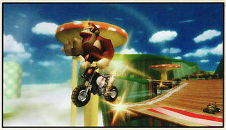
没有宏大的世界观背景，也没有让初学者挠头的复杂操作方式。这款游戏却能够让接触过它的人感受到无穷的乐趣。也许，这款游戏惟一的不足之处仅仅体现在与时代略显脱节的游戏画面上。不过这并不能妨碍《马里奥赛车 Wii》成为一款优秀的游戏，我们衷心地希望，系列的下一作将会更为出色。



▲ 独特的道具系统是这款游戏的一大闪光点



▲ 不断变化的地形对比赛的影响十分明显



▲ 特技系统的加入也为游戏增色不少



游戏黑皮书

游戏界十大恶行解析

文 D·S 美编 anubis

新近发售的《GTAIV》激起了许多玩家内心深处最本能的破坏欲——至少编辑部的一众小编确是未能逃过诱惑，上手不久便堕入了原力的黑暗面，在游戏里烧杀抢掠无恶不作，足以堪称上班族工作压力逆喷发的典型。不过，若论起游戏界的种种恶行，那么这种“恣意胡来”的恶法尚算不上出众。

有光，便有影；有白，便有黑；有善，便有恶。这个永远不变的真理，在我们游戏世界也同样适用。对于每天早上都会被自己帅醒的主角而言，其身边也必定会存在着许多阴暗的对立面。现在，本着学术研究的性质，让我们来分门别类地仔细研究一下这些恶行的特征本质及危害指数，以便大家引以为戒。此外，本次特企还请到了在编辑部素有“黑道圣徒”之称的ACE飞行员友情客串评论嘉宾，向来具有暴力倾向的他想必对此会深有共鸣。

恶行特征一 忤逆主角

适度地阻拦主角们前进的脚步是每一个反派的应尽责任与职业道德，然而一旦做到处处与主角作对就有些过了，虽然他们所做的许多事情也许尚称不上是“恶行”，但却往往会令玩家几个小时的努力化为东流，实在是罪莫大焉！对于这类恶行，我们除了平时记得多存档外，还确实没有什么好的解决方法……

忤逆主角 案例1 西弗 《最终幻想VIII》



话说武林之中，与主角针锋相对的恶人们为数着实不少，而像西弗这样游戏还没开始就先直接给主角毁了容的却还真是前无古人后无来者，虽说斯考尔也不甘示弱地还以颜色，但也只是勉强扯个平手而已，玩家们的怨气却岂是能如此轻易化解掉的？此外，强力召唤兽奥丁也在后来被西弗以一记“斩铁剑返”一刀两断，这血海深仇足以载入系列史册了。

忤逆主角 案例2 里昂 《宿命传说》系列



第一次出现在我们面前的这位天才少年剑士冷峻潇洒，刷刷几剑便将主角斯坦一行人撂倒。山穷水复，柳暗花明，不久之后他加入了主角一方，作为队伍里最主要的得力干将征南伐北。直到最后，由于恋人被胁迫，他无奈之下只得又拔出圣剑拦在了主角面前……虽然这又是一个忤逆主角后不幸身亡的案例，但却为其赚到了超高的人气，姑且算是无心插柳柳成荫吧。

忤逆主角 案例3 暗黑萨姆斯

《银河战士》系列



与萨姆斯能力完全相同的暗黑萨姆斯如同一个不死的幽灵，它既存在与现实之中，也存在于萨姆斯的内心之中。它的存在证明了善与恶的不确定性，在游戏中，特别是在去年的《银河战士PRIME 3》中，我们可以看到，当萨姆斯无法驾驭力量时，就会向着黑暗的一面堕落。萨姆斯只能通过自己的努力来保持清醒的自我，当黑暗的力量彻底吞噬萨姆斯之后，一个新的黑暗萨姆斯就会出现。力量既可以成就萨姆斯，更可以毁掉萨姆斯。类似的桥段也曾在《波斯王子 王者无双》及《蜘蛛侠3》中出现过，看来这种“英雄的双面性”在最近还挺流行的。

忤逆主角 案例4 追踪者

《生化危机》系列

这家伙对我们的主角——美女吉尔小姐的痴情可谓惊天地泣鬼神，用“死缠烂打”来形容都有点轻。在浣熊镇上，自从在警察局门口初次邂逅后，无论吉尔躲到哪里，这位追踪者老兄都会如影随形地跟在后面，



时不时还会发射一两发火箭炮以求引起关注，或是干脆用熊抱来直接表白爱慕之情。我敢打赌，他是所有初次接触《生化危机3》的玩家们最大的噩梦，“没有什么地方是安全的”这个设计理念，大抵也是从那时开始的吧。

忤逆主角参数一览

难度系数：★★

恶行指数：★☆

通缉等级：★

专家点评

对于许多故作矜持的主角，我往往更喜欢游戏中那些目的明确、绝不妥协、办事果断的反派角色。

……你是指《战神2》里那跳楼的翻译是吧？

恶行特征二 强抢民女

征服雌性是每一个雄性与生俱来的本能欲望，但所谓君子爱色取之有道，巧取不成便来豪夺实在太没技术含量了。不过换个角度来看，这也在无形中为主角们创造了无数英雄救美的机会，可谓你情我愿。此外，从部分“民女”的素质来看，某些恶人的审美品位显然比他们的运气更加不可救药……

强抢民女 案例1 萨德勒

《生化危机4》

确切地说，萨德勒抢的不能算是民女，人家阿什莉好歹也是美国



总统的千金。但客观归客观，其掠本质却是不变的，故此我们的《生化危机4》在剧情上起初也就很没创意地陷入了英雄救美的怪圈。但萨德勒的邪恶之处在于令人往阿什莉的身体里注入了寄生虫，这种伤害女性身体的做法明显破坏了游戏界“BOSS不得伤害女性人质”的潜规则，真是为老不尊，事后被里昂一发火箭炮秒杀也算是死得其所。



强抢民女 案例2 库巴

《马里奥》系列

对于库巴为什么抢的不是蘑菇王国的财宝而是公主，专家们作出了不少推论——其中比较靠谱的一种说法是它试图通过异族联姻来建立起王国联盟体系，不过这个梦想却被胸无大志的马里奥兄弟无情地打破，实在让人寝食难安，所以此后才几次三番地将碧奇公主抢来劫去。不过，考虑到碧奇公主也曾有过主动投怀送抱的案例（《马里奥弹珠台》中钻入大炮后被一下轰到库巴城堡），我们也有足够的理由怀疑这位公主是典型的斯德哥尔摩综合症患者…



强抢民女 案例3 各类早期BOSS



对于许多老玩家而言，以下的场景在当年的街机厅中可谓屡见不鲜：一位美女被最终BOSS（或BOSS手下的杂兵）掳走，然后主角奋勇上前，展开了过五关斩六将的历程。这类早期街机作品的老桥段，缘何会在当时如此流行？究其原因，大概便是满足了一众单身男性玩家们的虚荣心吧。不过顺便一提，被BOSS抢走的女孩也不都是什么好货色，譬如《双截龙Ⅱ》通关后两位男主角居然还会为争夺女主角大打出手（2P双打），而女孩则在一边神定气闲地看着，偶尔扮出清纯无辜状。

强抢民女参数一览

难度系数：☆

恶行指数：★★★

通缉等级：★☆

专家点评

唉，其实“强抢民女”的俗段子大都是因为过去游戏容量有限，故事背景复杂了根本交代不清。所以“强抢民女”或者“替父报仇”成了最直接的游戏开端。

就早期的游戏画面素质来看，我有时都搞不清游戏开头被抢走的是女人还是怪物……

恶行特征 三

滥用暴力

每个人都具有一定的暴力倾向，但浓度含量差异不同。对于那些暴力纯度足以媲美工业酒精的猛男们而言，这种行为本身便足以构成一种恶行，无论他的动机如何，无论为善为恶还是为一己私利，都是会让人敬而远之的。总之，暴力也许确实不能解决问题，但是至少可以解决你。

滥用暴力 案例1 电锯男 《生化危机4》

大概是《德州链锯杀人狂》带来的负作用，任何人一听到他那电锯的马达声都会立刻产生出一种源自本能的恐惧。伴随着巨大的轰鸣声，电锯男那“伟岸”的身影就这样慢慢向我们走来，步速不快，但却时刻透露着致命的气息——9mm的手枪子弹甚至不足以使其停下步伐。一旦被他靠近身边，那么等待着你的十有八九便是血浆四溅的残忍镜头，然后，面对着慢慢浮现的“YOU DIED”字样，你通常会轻轻摸一摸脖子，当确定自己的脑袋还安然无恙的时候才会呼出一口冷气……没什么好自卑的，哥们，要知道，刚才你经历过的场景可是游戏史上十大残忍死法之一。



滥用暴力 案例2 奎托斯 《战神》系列

他是游戏史上最另类的主角之一，刺激起了无数雄性玩家的肾上腺素，他可以打破一切约定俗成，一切天理戒条，只为了四个字“老子不依！”被他杀死的敌人数不胜数，其中尸骨健全的可谓凤毛麟角，正是这些敌人的各类魂魄为他提供了源源不断的战斗动力。不要问他刀下总共有多少条七零八碎的冤魂，这就好比问一个人这辈子吃过多少片面包一样愚蠢。



滥用暴力 案例3 斩红郎 《侍魂》系列



与五条桥上的弁庆一样，斩红郎也对佩剑的武士怀有强烈的敌意。然而与弁庆不同的是，弁庆的战斗只为夺剑，而斩红郎则会一同夺走对方的生命。在鲜血成河的尸体堆上，斩红郎完全失去了自己生存的目标，只有当手中的利刃深深地斩入对方的肉体时，才能让他体会到那么一点点活着的感觉。这头迷茫的战场之狼，支撑他活着的惟一信念，大概也只剩下了与强者对战的欲望。

滥用暴力参数一览

难度系数：★★★
恶行指数：★★★
通缉等级：★★★

专家点评

来呀，来呀……每当我看到电锯男就很兴奋，看到奎托斯就想起了《战神》的主题旋律，看到斩红郎就想要他那把大太刀。

呃……关于这个案例，我似乎忘记把ACE飞行员也算进去了。

恶行特征 四

欺师灭祖

俗话说，百善孝为先。如果一个人恶到连自己的亲生爹娘都不认了，那也真的是无药可救了。对于这种连自己怀有亲恩的人都反目相向的人，我们还能指望他些什么呢？这类恶人绝对是我们该敬而远之的那种，游戏里和现实中都是如此。

欺师灭祖 案例1 豪鬼 《街头霸王》系列



他可以毫不犹豫地杀死自己的师长轰铁，为的只是武学中的“最强”之魔道；他可以凭借泯灭人性的杀意给予自己的哥哥刚拳（隆的师父）致命一击，尽管对方先前已经饶过自己的性命。作为系列最经典的BOSS之一，豪鬼以欺师灭祖冷酷无情的形象为众人所畏惧，招牌技“瞬狱杀”更是所有人的噩梦。

欺师灭祖 案例2 三岛一族 《铁拳》系列

这一家子似乎有着说不尽的血泪史。首先是正值壮年的三岛平八将自己的亲生骨肉三岛一八丢入悬崖，铁拳大会后更是将其掷入火山口，对其孙子风间仁更是心狠手辣，然则有其父必有其子，复活后的三岛一八更是变本加厉到连父亲及祖父（三岛仁八）均预谋统统一网打尽的地步，实在是教人叹为观止。纵观游戏世界的众多家族里，三岛一族在目无尊卑这个层面上应该算是独一无二的了吧。





欺师灭祖 案例3

理查德

《女神侧身像》系列

这个眼镜变态狂轻易地杀死了自己的师长MELTINA，没有一丝怜悯与犹疑，在他的世界里，没有任何的温情与眷恋，只有满足私欲的计划与欲望。他可以鄙弃世界上的所有人，甚至包括他自己，为的只是博取心仪女神的回眸一笑——哪怕在接下来的千古轮回之中，将忍受世人无尽的唾弃与责骂。



欺师灭祖参数一览

难度系数：★★

恶行指数：★★★☆

通缉等级：★★★

专家点评

"欺师灭祖"实在罪不可赦，这就算是坏透了。

长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上。

恶行特征 五 组织黑帮

聚众本来没什么错，但闹事就不对了。黑帮作为邪恶集团的头号形象代表，在众多艺术作品中均有登场，游戏中自然也不例外。其实黑帮的组织者也有善恶之分，譬如《如龙》系列里的一些小头目还算是盗亦有道。但对于那些以企图征服世界或密谋策划更大的阴谋为己任的黑帮，则就有些过了。

组织黑帮 案例1

维加

《街头霸王》系列

影罗集团是《街霸》世界中最庞大的军事化犯罪组织，其党羽遍布全球，维加则是这个集团的大首领，恶事做尽，几乎每场犯罪活动幕后都活跃着他的身影——以及手下的三大天王。此外，维加也是一位强大的超能力者，这使他的力量近乎无敌，若不是还有隆和古烈等人冒死阻止他的话，恐怕我们就得把他划为"统治世界"一类了。



组织黑帮参数一览

难度系数：★★★★

恶行指数：★★★★

通缉等级：★★★☆

专家点评

一般"欺师灭祖"之后就可以组织自己的黑帮了，呵呵！

……敢问ACE兄是混哪派门下的？

组织黑帮 案例2

吉斯

《恶狼传说》系列

在充斥着暴力与黑幕的南镇，黑帮头目吉斯是绝对的统治者，他甚至控制了市政厅与警察局，将黑白两道统统踩在自己脚下。他建造了高耸入云的顶级建筑"吉斯之塔"，从而可以在塔顶将整个城镇尽收眼底，其庞大财力由此可见冰山一角。此外，他的手下虽然不如《街霸》中的各天王那样堪称是独当一面的小BOSS级角色，却也身手了得，不容小觑。



组织黑帮 案例3

蓝帝

《莎木》系列



虽然至今我们仍不清楚他到底是何方神圣，但却绝对有足够的理由相信他的实力在众"黑大哥"中争得一席之地。在游戏中甫一出场，便一掌将主角芭月凉的父亲——习武数十年的空手道武术家在顷刻之间毙于掌下，其战斗力之恐怖着实深不可测。而且，单从外形来看，蓝帝那张不苟言笑的、酷到掉渣的、眼神里带着点戾气的邪派帅哥面孔实在是典型的黑帮脸，他自己想不承认都难。

恶行特征 六 疯狂报复

这类恶人的共同点在于：起初尚属温柔善良（至少还能算是人畜无害），但在经历某件事情后性情大变，悲痛欲绝得恨不能拉全世界人民与自己的痛苦陪葬。虽说欠债还钱杀人偿命倒没啥过分，但冤有头债有主，乱发地图炮拖无辜民众下水就不对了。很多事情往往就是这样，过犹不及，复仇也是同样如此。

疯狂报复 案例1

萨菲罗斯

《最终幻想VII》系列

可不要被这个银发帅哥的外貌给骗了，他可是最终幻想史上最凶恶的BOSS之一，兼具俄狄浦斯情结，打着拯救母亲的旗号，做的却是灭绝人类的勾当。其实小萨同学起初还是品学兼优的三好学生干部，但自从得知自己身为实验体的身分之后，便走上了报复社会的不归路，实在是可惜啊，各位同学当引以为戒。



疯狂报复 案例2

久世零华

《零 刺青之声》

这个年头，最让人害怕的不是天生就凶残没人性的超级大恶棍，而是明明曾经人见人爱，不幸遭遇挫折后从此就性情大变憎恨世界的人，因为不管他们怎么样以自己的疯狂来报复世界，仍然会激起人们的同情，毕竟，他们也曾是受害者。久世零华的出生非常悲惨，从小就被指定为一个封闭落后村庄的巫女，与外人隔绝、什么也不知道地一直被养到成年，等到时机一到，就要举行自古流传下仪式被钉在石头上沉睡起来，浑身刺青，代替他人承受一切痛苦。偏偏在这个时候，零华爱上了一个从外地而来的男子，为了不让零华分心，村人将偷偷去探望她的男子在她的面前杀死，目睹了这一切的她变成了复仇的恶魔，一夜之间用魔鬼的力量屠杀了全村的村民，并在之后很多年后还不断杀害误入村庄的无辜路人，让人不禁扼腕叹息。



疯狂报复 案例3

德拉古拉伯爵

《恶魔城》系列

他曾经有过真挚的、刻骨铭心的爱情，然而却被人类无情地扼杀，于是发誓复仇的他创造了黑暗与恐惧的代名词——恶魔城，将自己的身与心均牢牢地紧锁其中。他永远是这座城堡里最至高无上的君主，也是所有暗夜魔物的帝王，他要捍卫他的尊严——纵使属于他的一切被消灭得一点都不剩。



疯狂报复参数一览

难度系数：★★

恶行指数：★★★

通缉等级：★★★

专家点评

疯狂报复不仅限于坏人，当然也包括好人。比如我们马上要看到隼龙的疯狂了。

问题是隼龙的“生父”坂垣伴信看上去也不像什么好人……

恶行特征 七

破坏和平

“破坏和平”这种词可能用得滥俗了点，但我们一时还真找不出词汇来形容这种唯恐天下不乱的捣乱型角色。本来好好的一个世界，经他们这一搅和，立刻天翻地覆永无宁日。其实换个角度来看，也正是这种动乱年代的背景才给了主角们以表现的机会，否则我们哪里去找那许多怪物和敌人去砍杀？乱世出英雄嘛。

破坏和平 案例1

杰夫卡

《最终幻想VI》



很少有人能像他一样代表着绝对的恶，就像《蝙蝠侠》里的小丑。这种人的生活里没有一天是安逸的，暴力、恐怖与破坏如同空气一样弥漫在他四周，而他则已经习惯平静地享受这一切。为了自己无尽的欲望，他可以做尽一切坏事：给河流投毒、摧毁城市、榨取幻兽的生命能量……可以这样说，从反面角色角度来看的话，《最终幻想VI》就是他一个人的剧本。

破坏和平参数一览

难度系数：★★★★

恶行指数：★★★★

通缉等级：★★★★

专家点评

我理解的破坏和平等同于鱼肉百姓，因为战争中的老百姓是最无助的。

“为了和平不被破坏，代表月亮，惩罚你！”——地狱伞兵

破坏和平 案例2

疯兔

《疯兔危机》系列



也许，这群长耳朵红眼睛的家伙们对征服世界并不感兴趣。但你得承认，这群“小白兔兔”确实将自己的猥琐和恶搞撒遍了全世界。当那些头上长着犄角喜欢出来吓唬人的魔王恶棍们还在为如何征服世界而绞尽脑汁的时候，我们赖以生存的地球已经遍布马桶塞和疯兔们猥琐的“哇呀”声了。

破坏和平 案例3

远吕智

《无双大蛇》系列



破坏和平是许多BOSS的基本特性，但像远吕智这种不辞辛劳地穿梭时空将三国武将与战国武将硬生生地捏在一起捉对厮杀的BOSS还真是用心良苦。破坏一个时代的和平不够，还要破坏另外一个，这种强行捆绑销售的理念在现如今显然是行不通的——片尾动画中被揍得满地找牙的远吕智君便是个明证。

恶行特征 八

阴谋策划

喜欢阴谋论的玩家往往会对这类反面角色情有独钟，事实上，这样的角色确实往往容易比主角赢得更高的人气，你永远不知道他的下一步会做些什么，他那似笑非笑的表情，总会令你毛骨悚然。也许你刚刚还沉浸在自以为挫败对方阴谋的成就中沾沾自喜，然而转瞬便会发现自己的一举一动其实早已处在人家的计算之中……

阴谋策划 案例1

威斯克

《生化危机》系列

没人知道威斯克那深邃的墨镜下隐藏的到底是什么野心——Capcom的编剧也许到现在还没想好。我们看到他陷害了S.T.A.R.S，死而复生后获得超人力量，继而背叛安布雷拉密谋策划更大的阴谋……一转眼十余年过去了，威斯克的真正目的我们依然还不知道，显然他的耐性比你我预想的都要好得多。



阴谋策划 案例2

白河愁

《超级机器人大战》系列



在他这个档次的BOSS当中，没有人像他这样敢于冒险，而一切仅源于他对未知的探求和对理念的验证，他亦正亦邪，游走在我方与敌军之间，他时而是阻挡在我们面前的绝对强敌，时而会调转缩退炮的枪口将敌舰轰得渣滓都不剩，时而则窜到战场中央来一记敌我不分的地图炮……没有人能够摸清他的真正想法与动机，他就像天边的云一样飘忽不定，漫无边际。

阴谋策划 案例3

左轮

《潜龙谍影》系列

他的真正身分一直扑朔迷离，在"食蛇者行动"中他是"哲学家"的三重间谍；他亦曾跟随大首领征战多年，并听从大首领的建议改用左轮手枪；在"影子摩西岛事件"中他又因移植了利奎德·斯内克的右臂而被其意识所占据；在"巨壳"事件中他又受命于"爱国者"收集S3计划数据。他征战的一生充满了欺骗、狡诈和阴谋，他似乎已经失去了他的灵魂，但实际上他却是一个最不可或缺的角色。



阴谋策划参数一览

难度系数：★★★★☆
恶行指数：★★★★
通缉等级：★★★☆

专家点评

威斯克居然还活着！不过随着生化剧情越扯越远，威斯克的目的也变得越来越大，越来越模糊了。

其实关于阴谋策划，ACE飞行员有一句话是最经典的：我最欣赏的就是高智商犯罪，可惜我没有这个智商。

恶行特征 九

恣意胡来

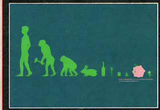
《GTA》引发了全民的"自由潮"，《教父》、《真实犯罪》、《黑道圣徒》等游戏亦不甘示弱地紧随其后，让玩家们在这两年彻底过了一把瘾。但这种自由却让人看得不免有些心惊肉跳：驾车在路上无视交通规则一路狂飙，与警察狭路相逢后持械火并，人挡杀人佛挡杀佛……也许你自己还没意识到，这种自由本身就是建立在恶行之上的……

恣意胡来 案例1

魔笛王子

《块魂》系列

为了替把星空弄坏的父亲弥补罪过，魔笛王子远赴地球，在地球上盗走资源，以"粘"的方式强占他人的资源给自己补漏洞。他收集的东西可谓五花八门：吸来大量的金钱做成金星，大量的易燃物和火焰变成火星……期间"捎带"着顺走人畜物资无数，这简直就是恐怖主义啊。



恣意胡来 案例2

COSMI君

《麻烦星人 恐慌制造者》

看人不能看外表，外星人也一样。COSMI君被派到地球的惟一任务就是：给地球制造麻烦和混乱，没有任何痛苦背景和深邃内涵，仅仅需要的只是缺乏精神负担的以"让地球人感到恐慌混乱"为目标，用尽一切捣蛋手段，无恶不作，将任何道德规范都抛在一边。什么用图钉撒在地面上，在街道上放马，拿起麦克风唱五音不全的歌，放臭屁后逃跑……其所作所为着实令人发指。



恣意胡来 案例3

《横行霸道》系列主角

如果要在游戏界中评选一个"最自由的主角"，那么非《横行霸道》系列历代主角莫属。他在游戏中可谓烧杀抢掠无恶不作，输入作弊码后基本就可以屠城了，堪称全民公敌。虽说在游戏中规规矩矩地做一个貌似守法的公民也能通关，但是……你以为这是在玩《模拟人生》么？不，这可是《横行霸道》！



恣意胡来参数一览

难度系数：★
恶行指数：★★★★
通缉等级：★★★★★

专家点评

通过《GTA Ⅳ》，我喜欢上了主角尼克。

通过《GTA Ⅳ》，我看清了ACE飞行员的本性……

恶行特征 十

统治世界

好吧，对于这最后的荣誉，我们实在找不出独孤求败的王者。各类游戏中具有毁天灭地之力量的最终BOSS实在是数不胜数，而且各具魅力，评选之间着实难以定夺。故此，我们决定把这最后的殊荣以团体奖的形式颁发给——各类最终BOSS，望这些同学们今后再接再厉，百尺竿头更进一步，别总让玩家们琢磨出一击必杀的战术出来了。

统治世界参数一览

难度系数：★★★★★
恶行指数：★★★★★
通缉等级：★★★★★

专家点评

都统治世界了，估计再没人敢说他是恶人。

……因为那时世界上已经没人了。

后记

最后，仍然还是要不能免俗地说，正是因为有了这些别具特色的恶人，我们的游戏世界才会变得如此多彩，否则可以想象一切该会变得多么无聊。此外，我们还为这十大恶行特征单独做了一个影像版特企"游戏黑皮书——游戏界十大恶人排行榜"，已收录于本期光盘中。如果您觉得看得不过瘾，大可在光盘中重温一次哦。这是我们首次将特企以文字与影像两种形式同时推出，还请您看后多多提来感想心得与宝贵建议！



身价过亿的虚拟明星
“《偶像大师》系列”全揭秘

从商业角度来说，微软的X360在日本无疑是失败的。但对于玩家而言，在X360上也出现了《蓝龙》、《失落的奥德赛》、《信赖铃音 肖邦之梦》等多款优秀的日式游戏。因此不管X360在日本的最终销量如何，它也必将在日本游戏史上留下重重的一笔。而其中最值得大书特书的游戏，莫过于“《偶像大师》系列”，该系列目前仅推出了两款作品，便已经在一年间创造了60亿日元(2008年1月官方数据)的市场价值。这款毫无大作气质的美少女游戏究竟有何魅力能令万千玩家为之疯狂？在看过本文之后，相信你就会找到答案。

文 白云此之上 美编 NINA

少女革命 《偶像大师》街机版

公元13世纪，正是蒙古军队在欧亚大陆上纵横驰骋的时代。蒙古人不仅将金和南宋一举歼灭，更是险些征服了整个欧洲。从成吉思汗兴起到忽必烈去世的一百年里，蒙古军队仅打过一次败仗，那就是征伐日本。蒙古人不懂海战，征伐日本时正值台风季节，十余万大军在海上被台风打散，日本人因此逃过一劫。当时气象学不发达，日本人认为这是神明加护，故将这股救命的台风称为“神风”，日语中形容起死回生的“神风”一词由此而来。

日本街机业素来就有“神风”之说。自上世纪70年代日本街机诞生以来，该行业曾多次面临崩溃倒闭的局面，但每次都会涌现一种全新的类型，导致该行业全面复苏。80年代中期的体感筐体、90年代初期的格斗游戏、90年代中后期的音乐游戏，均是救市的关键所在。



▲《偶像大师》街机版筐体。后来此筐体又用于《みんなで锻える全脑トレーニング》等游戏中。

偶像小档案1

星井美希(题图前排中央)声优：长谷川明子、身高：159cm、三围：84-55-82；天海春香(题图前排右二)声优：中村绘里子、身高：158cm、三围：83-56-80；如月千早(题图前排左二)声优：今井麻美、身高：162cm、三围：72-55-78；秋原雪步(题图后排右三)声优：落合佑里香、身高：154cm、三围：80-55-81；高规弥生(题图后排左二)声优：仁后真耶子、身高：145cm、三围：72-54-77。

时光冉冉，转眼间便到了21世纪，这回拯救街机行业的救世主是卡片育成。以卡片为载体记录玩家的资料，使得街机上也能出现策略、角色扮演这种类型的游戏。格斗游戏虽然不会引入能力成长要素，但通过卡片可以记录玩家的胜率和等级，也是一种变相的育成要素。

不过在2000年的时候，卡片育成只是一种新兴的产物，还未成为主流，不过这已经引起了石原章弘的注意。石原章弘尽管进入Namco的时间不长，但对于街机行业有着清醒的认识，他认为与其说是全新类型拯救了街机业，倒不如说是由全新类型吸引过来的全新用户群拯救了街机业。他对卡片育成这个新兴的类型进行了初步的研究，当时此类游戏多以可爱的角色来吸引很少接触街机的玩家，于是他便想到：制作一款能获得更多交流体验的培育女孩的游戏是否会更加有趣呢？这个念头便导致了《偶像大师》街机版的诞生。

在《偶像大师》中，玩家扮演的是一位制作



▲《偶像大师》街机版海报。图中没有后来X360版增加的新角色星井美希，部分角色（如天海春香）的形象气质也与X360版有很大不同。



▲街机版由于不能读档，失败就得承担后果，难度很大。如果在规定时间内不能让偶像的人气达到一定程度之上，就会被判为失败，必须重头来过。

人，目的是要把自己挑选的女孩培养成天皇巨星。玩家需要辅导女孩功课来提升能力，平时还要注重与女孩的交流来提高好感度，之后让女孩在一场又一场的选拔会上取胜，从而提升FANS数量增加人气。以上便是游戏的具体玩法，但在最初的游戏构想中完全不是这样。石原从2000年开始构思，2001年开始制作，到了2005年街机版才正式上市，中间经历了4年的时间，制作方案几易其稿，正是制作团队对游戏的反复推敲，才导致最后的成品拥有如此高的品质。

2001年冬天，石原与团队敲定游戏以偶像为题材进行制作。在游戏最初的构想中，玩家扮演的角色不是制作人（PRODUCER），而是经纪人（MANAGER），游戏的目的只是成功举办一场演唱会，完全没有唱歌的环节。随着游戏制作的不断深入，团队也提出了越来越多的想法，对战、唱歌等重要元素被一步步添加进去，而为了让玩家与偶像有更近距离的交流，也将玩家的身分变为了制作人。因为方案经常出现变动，工作进度完全无法预估。为女一号天海春香配音的中村绘里子回忆说，当她花了很长时间将制作方交给她的台本全部完成后，过了几天就被告知还要继续工作，而她之前完成的工作进度仅为2%。可见当时游戏的策划混乱到了什么地步。

在整个制作团队的艰苦努力下，2004年12月17日，街机版的第一次公测开始。由于之前在网络和街机展上展开了系列宣传攻势，玩家对于这



石原章弘（左）：《偶像大师》街机版制作人，系列制作总指挥。于1996年进入Namco。
中村绘里子（右）：女主角（官方定义）天海春香的声优，《偶像大师》是其出道后的第一份工作。

个全新概念的街机游戏报以极大的兴趣，首次公测就赢得了满堂红，试玩最终日玩家需要等待90分钟才能玩到这个游戏。2005年7月26日，游戏正式在全日本的街机厅上市，尽管玩家对于游戏的难度有着极大的意见，但凭借其出色的创意依然取得了巨大的成功。单从投币率来看，游戏在当年的街机游戏中并非名列前茅，但其真正的价值在于将大量从未接触过街机的大龄玩家吸引到了街机厅。在日本最权威的街机游戏杂志《ARCADIA》举办的2005年大赏活动中，《偶像大师》勇夺年度大赏第3名、新创意赏第1名、读者人气赏第1名，成为当年最成功的街机游戏。

魅力十足的网络对战

创新是街机版成功的最大奥秘。《偶像大师》并不是第一个以偶像育成为主题的游戏，但以往的同类型游戏只能供一人游戏，本作则允许玩家以自己培育的偶像与其他玩家进行对战。游戏不但引入了模拟育成、音乐、文字冒险的玩法，而且还将这三者结合起来实现了网络对战。为了实现这一点，游戏不惜大幅推迟上市时间，事实证明这是相当正确的。

游戏的对抗性完全不亚于格斗游戏，对于玩家的育成结果、临场发挥和战术安排均提出了很高的要求。育成结果是指玩家平时对偶像组合的培养情况，能力越强，在对战时获得的起评分就越高；而试演会又引入了完美表现的定义，玩家如果能在最佳时机按下按键，每次获得的分数就可以增加10点，此即为临场发挥；如何获得评委的好评则需要玩家精心安排战术，战术得当的话可以实现大翻盘。要想获胜，这三大因素缺一不可。

街机版借助铺设在日本全国的ISDN网络，使得玩家可以和日本各地的玩家进行对战，用自己精心培养的偶像组合与别人一较高低，而胜负的结果直接影响到FANS数量、能力、情绪。随后的X360版通过Xbox LIVE更是实现了全世界玩家对战，令玩家足不出户即可挑战天下玩友。拥有这种玩法的游戏，至今未出现第二个。



▲游戏中最具人气的角色之一——如月千早。她在游戏中被设定为“歌神”，工作认真，待人冷漠，对唱歌有着远胜常人的热情和才能，觉得不能唱歌就活不下去。其初期能力超群，但情绪不容易掌控，后期衰落较快，是上级者向的角色。

偶像小档案2

秋月律子（题图后排右二）声优：若林真美、身高：156cm、三围：85-57-85；三浦梓（题图后排左三）声优：高桥智秋、身高：168cm、三围：91-59-86；水濑伊织（题图前排右一）声优：钉宫理惠、身高：150cm、三围：77-54-79；菊地真（题图前排左一）声优：平田宏美、身高：157cm、三围：73-56-76；双海亚美·真美（题图后排左一·右一）声优：下田麻美、身高：149cm、三围：74-53-77。

赚钱大师《偶像大师》X360版

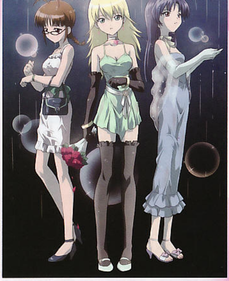
早在街机版还未推出之前，2005年初家用机版的移植工作便已经正式展开。街机版采用的基板是与PS2具有互换性的SYSTEM 256基板，因此本作要想移植到PS2上并非难事。但考虑到当时PS2已经渐入末期，而且PS2的网络环境过于恶劣，因此制作团队将目光瞄向了次世代主机。2005年5月，《偶像大师》X360版的开发正式启动。

关于《偶像大师》为何不推出PS3版，在日本玩家中有很多说法。“报复说”是指Namco方面最早想将游戏移植给PS3，但索尼对此游戏重视不够，仅当成普通的美少女游戏对待，令开发人员倍感侮辱，从而怒将平台改为X360。这个说法颇具戏说色彩，不足为信；“伦理说”是指游戏中有玩家触碰女孩身体的情节，索尼认为此举有损PS3形象而婉言谢绝。不过这种情节在《樱大战》等游戏中早就有所体现，因此也不足为信；“下载说”是指Namco考虑到X360下载内容的安全性远胜于PS3（PS3绝大部分下载内容均可实现5人共享），故选择X360。此说可信度略高，不过笔者认为当时X360的开发环境已经成熟才是《偶像大师》花落X360的最大原因。

因为机能的提升，X360版有着惊人的变化，最直观的表现就是游戏画面的大幅提高，此外X360版还增加了新的角色星井美希以及6首全新的歌曲，至于针对家用机的特点而做出的改进更是不在话下。而X360版还支持Xbox LIVE全球对战，以往街机版的诸多苛刻限制全部取消，对于玩惯街机版的玩家来说无疑是拥有致命吸引力的。2007年1月25日，X360版正式发售，首周取得了25003套的销售成绩，位居当周销量第15名。取得这个成绩主要都归功于街机版用户，在日版X360游戏中算是中等偏上的成绩。

不过接下来游戏的热潮丝毫不减，微软于2007年2月表示，《偶像大师》发售前后，微软点数的销量猛增了4倍，这也直接导致在微软开展Xbox Live业务的所有地区中，日本地区的注册比率竟然排在第一，甚至超过了北美。出现这个情况主要归功于日趋红火的视频网站。在X360版发售后不久，一段录自《偶像大师》的视频被上传至全球最大的视频网站YOUTUBE，迅速引发轰动效应，在短时间内竟然夺取了YOUTUBE流量第一的宝座（这个名为“セクハラP”的视频至今仍然健在，点击率已超过150万）。这段视频主要描述星井美希和玩家进行地铁防“狼”训练的情景，有不少玩家为了亲自操作这段情节而购入游戏。

大量有爱的日本玩家（在日本被称为职人）自行对游戏中的歌舞视频进行剪辑，或加入PV效果，或配上其他音乐，然后上传至YOUTUBE、NICOVIDEO等著名视频网站，引来无数玩家争相一睹为快。一时间《偶像大师》的视频充斥于网络，其数量之多、素质之高在电视游戏中极为少见。一些玩家甚至自发组织起来，收集此类视频并制作排行榜，这些都对提高游戏的人气起了积极作用。无数玩家都是在看过众职人鬼斧神工般的作品后成为了死忠。



▲X360版CD《THE IDOLM@STER MASTERWORK 02》的封面图。2007年2月28日发售。

X360版目前的出货量已过10万，这个数字在日版X360游戏中可算佳绩。不过比起NBGI为X360版打造的付费下载内容所创造的利润，这个数字简直不值一提。NBGI每个月都会推出新一波付费下载内容，主要是偶像所穿的服装和饰品，售价从300～1200点微软点数不等。微软点数是微软在Xbox LIVE上推行的虚拟货币，500点微软点数售价为740日元，折合人民币约为50元。在Xbox LIVE上，一个经典怀旧游戏售价为800点，一个Xbox游戏售价为1200点。而《偶像大师》的一件服装就堪比一个游戏，买4件服装就有如再购买一张X360正版游戏，其价格之高令人咋舌。

而且《偶像大师》的FANS虽不多，却相当忠诚。X360版游戏制作人坂上阳三回忆说，在游戏发售前他们预计会有30%的玩家购买付费下载内容，但实际上这个数字达到了惊人的95%！截止2007年6月，《偶像大师》的网络下载收入已经超过1亿日元。同年9月12日在微软东京游戏展展前发布会上，日本微软的首脑泉水敬透露，当时Xbox LIVE累计下载次数超过2亿2千万，其中《偶像大师》的付费下载内容数量为全世界第3名。从此全世界玩家都知道，X360上出了个“赚钱大师”。



▲左为街机版画面，右为X360版画面，画面上的差异一看即知。如果当初游戏选择的是PS2版，尽管玩家可以早一年玩到游戏，但肯定不可能造成如现在这般的轰动效应。

《偶像大师》大事记

2001年10月

以石原章弘为首的开发团队开始制作一款以偶像为主题的街机游戏。

2002年2月

决定启用洼冈俊之担当游戏人设。

2002年7月

天海春香（声优：中村绘里子）的声音收录工作开始。

2002年9月19日～20日

以“偶像游戏”为名参加了第40回AM SHOW街机展，开发度仅为2%。

2004年2月2日～21日

以《偶像大师》之名参加了AOU2004街机展，开发度达到20%。

2004年9月1日

街机版《偶像大师》官方网站开张。

2004年9月2日～4日

在第42回AM SHOW街机展中首次展出宣传影像。

2004年12月17日～19日

首次实机测试开始，仅在东京和神奈川的两个街机厅进行。

2005年1月28日～30日

第2次实机测试开始，网络对战首次公开。

2005年2月18日～19日

在AOU2005街机展中展出可试玩版本，同时展开了名为《偶像大师6/9》的小型EVENT（意指9名角色的声优来了6名），为系列史上首个声优EVENT。

2005年5月

X360版《偶像大师》的开发工作正式开始。

2005年6月28日

Namco官方正式公开街机版的上市日期。

2005年7月26日

街机版正式上市。

2005年7月

街机版《太鼓之达人7》正式上市，里面收录了《偶像大师》的歌曲《ポジティブ》，这是系列首次登陆其他游戏。

2005年8月4日

PS2游戏《太鼓之达人 とびっきり！アニメスペシャル》发售，里面同样收录了《ポジティブ》，这是系列首次登陆家用机。

2006年9月22日～24日

美版的可能性

坂上阳三（X360版制作人）在访谈中曾透露过有关美版的信息。从目前Namco收到的反馈来看，拜各大视频网站所赐，现在全世界玩家都已经认识到了《偶像大师》的魅力，只要把游戏的剧情变为英文，在美国也应该能取得不错的成绩。但在美国这种培养低龄偶像的商业行为是不合法的，而且触摸角色的剧情也很难通过当地的审查，因此必须对游戏进行全方位的修改方有可能在美国发售。

用舞蹈打动人心

《偶像大师》街机版的成功之处在于具有创新精神的网络对战，不过由于家用机和街机面向的玩家层不同，这一点并不能使其在家用机上也创下佳绩。而《偶像大师》家用机版的成功，完全是因为游戏中各位偶像们活灵活现的舞蹈。

最早进行街机版制作时，设计者原本打算以2D动画来表现偶像们的舞蹈，但经过计算后发现一场舞蹈需要的原画数量大概在6000张以上，成本过高，因此决定改由3D来表现。改为3D之后，就可以轻松实现转换视角、更换服饰的效果。这个决定为日后的成功打下了坚实的基础。



▲X360版只能保存5张照片，而且无法导出照片，是一个相当不体贴的设定。

《偶像大师》里涉及到的人物动作约有1000个，舞蹈的动作时间加起来一共是125分钟，其中每段动画的时长为满帧2分多钟，这对于游戏动画来说是非常长的了。开发人员是原Namco内部的精英团队，《铁拳》、《灵魂能力》均出自他们之手。《偶像大师》中的动画看似普通，因为要涉及到1～3人，3人组队时需要3人同时动作，同时还要配合音乐来表现，因此制作起来反而比3D格斗游戏还要艰难。据负责制作X360版动作的佐佐木久美透露，仅是在修改动作所花费的时间上，就比其他游戏要多花50%以上。为了制作出最好的动画，开发人员工作的时候都是边跳舞边交流的。开发人员使用的工具并非业界顶尖的技术，能取得这样的成绩全部是用巨大的人工堆出来的。

在游戏中共有48种舞蹈，如果算上角色、舞台、服饰的不同，其变化接近无限，要想把全部变化看完大概需要3000亿年时间。玩家除了可以对自己的偶像进行精心打扮，还能够自由编排演出效果，如每一句歌词的演唱者、镜头的运用等等，还可以通过加油的方式为偶像们打气。在观看表演时可以拍照，结束之后还可以保存影像，通过Xbox LIVE还可以观看其他玩家保存的影像。不过游戏只允许玩家保存5张照片和1段影像，这个设定激励着玩家不断挑战，以留下自己心目中最美丽的瞬间而努力。



■由Goodsmile于2007年9月推出的PVC已上色完成品：《三浦梓 命运的瞬间》。其造型无可挑剔，做工堪称顶级，被众多日本模型爱好者公推为2007年最佳PVC之一。这个模型为限定产品，现在市价超过2万日元，是《偶像大师》所有周边中最贵的。

听不完的歌

除了网络下载，CD也是《偶像大师》的一大赚钱利器。2005年春，石原章弘和音乐监督商量了一下推出CD的事情。最初的构想是"加入乐曲的完整版一定会畅销"，这一点和动画的主题曲一样，在游戏中因为只能听到简短版本的乐曲，喜欢收录完整版的玩家可能就愿意去买CD。不过到了2005年7月在开项目启动会议时，音乐监督又说："既然有这么多的声优，作为歌手来贩卖各种商品怎么样？"由此就确定了《偶像大师》发售CD的中心思路。

在街机版《偶像大师》中共有9名偶像和10首歌曲（双海姐妹算一人），游戏中每首歌都可以由不同的偶像来演唱，再算上1～3人的不同排列组合，共有2130种变化。游戏最主要的一个CD系列



▲《偶像大师 Live for You！》的第1张CD：《THE IDOLM@STER MASTER LIVE 00》的封面图。2008年2月13日发售。

《THE IDOLM@STER MASTERPIECE》就是按这个思路推出的，一辑以3个偶像为主打，一共出过5卷。2006年7月还出过一个合辑，收录了由9个人演唱的10首歌的90个版本，外加10首歌的卡拉OK版，共100首。X360版增加了1名偶像和6首歌曲，排列组合数量也大幅增加，之后又推出过新的系列。值得一提在各种CD中都未收录街机版本的《苍い鸟》，据推测可能最早是编排失误，后来就干脆让这个版本成为传说了。

游戏音乐CD只是众多相关CD中的一个部分，街机版还推出过7张DRAMA CD，X360版每个角色都以个人名义推出过至少一张CD，此外还有圣诞节、情人节的特别CD。今年更是推出了以FC的8位机音源制作的怀旧CD，以及每首歌的两种特别混音版CD。真可谓听不完的歌，赚不尽的钱。

在东京游戏展2006上展出了X360版的试玩版，同时举行了盛大的EVENT，人气冠绝整个会场。

2007年1月25日

X360版《偶像大师》发售，同日首批Xbox LIVE付费内容开始提供下载。此后每月都会在Xbox LIVE上提供一次新的付费内容。

2007年4月

根据游戏改编的动画《偶像大师XENOGLOSSIA》开始在全日本放映。

2007年6月13日

NBGI副社长鹈之泽伸在X360游戏《信赖铃音 肖邦之梦》的制作完成发表会上宣布，目前X360版《偶像大师》下载的收入已超过1亿日元。

2007年7月26日

《偶像大师》入侵NDS，当天发售的《太鼓之达人 触控音乐祭》收录歌曲《GO MY WAY！！》。

2007年9月12日

在微软东京游戏展展前发布会上，日本微软事业本部长泉水敬透露，《偶像大师》的付费下载内容数量为全世界第3名。

2007年9月21日～24日

东京游戏展2007召开，X360版《偶像大师》荣获2007日本游戏大赏特别赏。

2007年10月18日

X360游戏《美丽的块魂》发售，其中收录由全体偶像演绎的新曲《团结》。

2007年10月底

NBGI正式发表《偶像大师 Live for You！》。

2007年11月1日

《偶像大师》X360廉价版发售。

2007年11月22日

X360游戏《皇牌空战》开始提供星井美希的涂装下载。

2008年1月18日

《偶像大师 Live for You！》新曲发表会召开，会上鹈之泽伸宣布目前《偶像大师》的网络付费内容下载次数已达120万次以上，收益超过3亿日元，游戏和相关周边的市场规模已达到60亿日元，是"日本X360游戏中拥有确实存在感的作品"。

2008年2月28日

X360游戏《偶像大师 Live for You！》发售，并仍以一月一次的频率在Xbox LIVE上提供付费下载内容。

2008年3月

台湾微软宣布，鉴于"《偶像大师》系列"在中国地区拥有不容忽视的人气，以后游戏的相关下载内容将对中国地区开放。

动画版介绍

2007年4月在日本全国开始放送的《偶像大师XENOGLOSSIA》，改编自《偶像大师》，除星井美希外的全部角色均有登场。但动画的剧情改为美少女开机器人，机器人是"偶像"，而美少女反而成了"偶像大师"。此作换掉了全部声优，剧情也和原作完全不同，其中还将千早等人气角色设定为反派，令广大FANS颇为不满。不过单就素质而言，动画版算得上是中等偏上。

真爱相随《偶像大师 Live for You!》X360版

《偶像大师》街机版的难度曾有着“地狱”之称，和街机版比起来，X360版在难度上进行了很大修正，取消了GAME OVER的设定，也可以通过SAVE/LOAD来避免失误，但玩家还是觉得游戏太难。大部分家用机用户购买此游戏就是为了观看自己喜爱的偶像载歌载舞的情景，而在X360版中必须要在试演会上胜出才有演出的机会。为了胜利就需要花时间培养，而且就算开始演出了，能力不足的话也容易出现各种失误。而对于游戏的铁杆玩家来说，为了在网络对战中胜利，使用自己熟悉的曲子和角色也是在所难免的。相比之下，各大视频网站上的《偶像大师》视频依然有着极高的人气，优秀视频轻轻松松就能赢得过万的点击率。种种因素使得开发团队意识到，有必要制作一款精简版的《偶像大师》，这便是《偶像大师 Live for You!》。



▲《偶像大师 Live for You!》4月最新放出的Xbox LIVE付费下载内容：新服装婚纱+新曲《Do-Dai》。本期Gamehalo收为片尾曲，敬请欣赏。

在《偶像大师 Live for You!》中，玩家只要选好角色、舞台、服饰，就能立刻开始欣赏表演。为了不让游戏性过低，设计者在表演中加入了音乐游戏的成分，不过玩家也可以关掉这个设定。以前令玩家头疼的失误问题，现在也取消了，玩家可以尽情欣赏只属于自己的演唱会。此外对于演出效果的安排也更加自由，可以使用的服饰也比过去更多。

官方同样在按月推出全新的付费下载内容，这次还增加了新曲的下载，与之配套的舞蹈动作也是全新的，令更多玩家趋之若鹜。但《偶像大师》的下载内容不能沿用至新作中，这点令很多玩家颇为不满。官方给出的解释是：制作前作时未考虑继承问题，因此在技术上无法实现。为了补偿铁杆玩家，前作的下载内容以赠品形式出现在新作的下载内容里，总算平息了玩家的不满。不过更多玩家对不能继承一事表示了谅解，其忠诚度之高令人叹为观止。

《偶像大师 Live for You!》名义上是FAN DISK，其实只是《偶像大师》的简化版，除了那个可有可无的音乐游戏，其他内容在《偶像大师》中都能找到。目前该作销量超过了6万7000套，对比《偶像大师》10万出货量的成绩还算不错，而且付费内容一如既往地畅销。目前《偶像大师》已经在



▲《偶像大师》官网自开张以来每周坚持更新，相关美图层出不穷。此为2008年贺年图片集锦，从中能够体会出整个团队对游戏和FANS的爱。

《太鼓之达人》、《皇牌空战》、《块魂》等多个知名系列中出现，其足迹遍布各个平台。今年1月，NBGI宣布，这11名虚拟偶像已经创造了价值60亿日元的市场价值。

“《偶像大师》系列”的取得成绩令人叹为观止，日本有财经网站撰文称它其为日本游戏指明了新的发展方向，凭借这个理由X360版《偶像大师》还获得了2007日本游戏大赏特别赏。佐佐木久美曾经说过，《偶像大师》是一款制作人员们用爱做出来的游戏。回顾系列的发展史，的确找不出别的理由来解释《偶像大师》的窜红。Live for You这个副标题，就是对60亿日元市场的最佳注解！

不走寻常路的独特魅力

传统美少女游戏所强调的人设、剧情、声优三大卖点，并非《偶像大师》的强项，但《偶像大师》也有着自己的独特魅力。

人设

《偶像大师》的人设是以《飞跃巅峰》、《露娜》等作品享誉业界的洼冈俊之。洼冈俊之名气很大，其画风并非传统的萌系风格，而是非常大众化。街机版能够吸引不少女性玩家，洼冈俊之功不可没。另外限于当时技术条件，传统美少女游戏那种大眼睛、三角脸的造型很难用3D表现，相比之下洼冈俊之的画风更适合用3D表现。石原章弘当初选择洼冈俊之担当人设，就是看中了这一点。



▲TV动画《偶像大师XENOGLOSSIA》中的春香、雪步和伊织。动画版的人设是竹内浩志。

剧情

《偶像大师》为每位偶像设计了内容庞大的剧情，每人平均有60个剧情事件，但这些剧情中并无主线之说，都是按等级和时间而随机出现的。每个剧情中会有一些选项，根据玩家的选择剧情也会发生变化。这些设定使得游戏的剧情异常分散，而且很难看全，这为玩家彻底了解自己喜爱的角色制造了困难。游戏最多支持3名偶像组团，但几乎没有3名偶像发生互动的剧情，剧情依然是每个角色独立的。

在剧情方面《偶像大师》可以说是相当粗糙的，这与游戏的开发过程有关。当初开发街机版的时候，制作人员数量不足，而且经常出现推翻重来的情况。与剧情相关的工作中，脚本由两个人负责，演出则全由石原章弘一人担当，因此只能采用打散的形式来表现。不过开发人员依然倾注了极大的热情，在各个事件中隐藏了很多细节设定，也埋下了大量的伏笔。游戏上市后，并不直观的剧情引发了玩家之间的热烈讨论，反而成了游戏的魅力之一。

声优

《偶像大师》的声优阵容远远谈不上“豪华”。11名偶像的声优里，仅有钉宫理惠是一线声优，其他人连二线都算不上。不过知名度并不影响游戏制作，正因为知名度不高，使得这些声优更加珍惜这次机会，从而全身心地投入《偶像大师》的工作。通常声优都是按照角色设定来表演，而在《偶像大师》里角色设定是参考声优的个性来制作的，因此声优的表现更加自然和真实。另外在与FANS的交流中，声优们也表现出了可贵的敬业精神，因此越来越受到FANS的喜爱。

随着《偶像大师》的成功，现在这些声优的人气也水涨船高。像为如月千早配音的今井麻美，



◀《FC8位怀旧音乐集 偶像大师 01》的CD封面，收录了《吃豆人》、《多鲁亚加之塔》等多款Namco经典游戏的音乐。

在声优界本来籍籍无名，凭借《偶像大师》一举成名，今年2月25日适逢如月千早生日之际，大量FANS涌至今井麻美的个人BLOG祝贺，留下了588条真挚感人的祝福，一时间传为佳话。相比之下，原本名气最大的钉宫理惠由于要兼顾其他工作，很少出席《偶像大师》的相关活动，几乎没有从中受益。

真饭的代价

如果你想成为《偶像大师》的“真饭”，自然就要把Xbox LIVE上所有相关的东西全部下载回来，那么这大概需要多少钱呢？目前《偶像大师》的全部付费内容售价为40100点微软点数，《偶像大师 Live for You!》的全部内容售价为20700点微软点数，总计60800点微软点数，约合人民币6087元。这个数字的确很惊人，不过就算你不买任何东西，游戏内容也不会有任何减少，有爱的玩家大可不必害怕。

戦場のヴァルキュリア

GALLIAN CHRONICLES



"这是什么动作游戏？""《战场的女武神》，是个战棋游戏。""不对啊？为什么可以控制人物移动，不是走格子的吗？"这几天，已经有好几个同事指着屏幕这样问我。策略角色扮演游戏，战棋游戏，走格子游戏，似乎说的是同一个游戏类型，至少我过去也有过这样的理解。这并不是一个我经常涉足的类型，更谈不上很有研究，但颇有难度的《女武神》让我绞尽脑汁却又乐此不疲地度过了数十个小时。游戏所展现的打破传统的勇气为类型游戏的创新与发展提供了新的范本，世嘉真不愧是世嘉啊！由于版面安排等原因，这款精彩的作品在杂志上无法以完全攻略的形式呈现，但相信这3页"特快"也能让各位战棋游戏爱好者窥得本作新颖系统的门径了。如果各位在游戏过程中还有什么疑问，欢迎写信或发邮件提问，我一定会尽我所能，为各位战友在战场上扫清障碍。

通关时间：一周目通关需25小时左右，全要素收集不低于40小时

战场的女武神		SEGA	策略角色扮演
PS3	战场のヴァルキュリア		日版
	2008 年 4 月 24 日	1 人	7980 日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

训练与开发

游戏进入到第三章后，便有了"训练与开发"选项，其中涉及装备、升级、队员编成、武器开发、隐藏要素等多项重要功能，是游戏过程中需要玩家经常出入的地方。

第7小队宿舍

查看小队成员们的能力、数据、状态，并可以更换武器装备。武器的取得途径除了花费金钱开发，还有在战场上缴获的武器或是在参见公主时公主给予的褒奖，此类武器中的部分数据一般都高于当前可开发的武器。

作战指令室

对第7小队成员进行编成。可从后备队员中挑选出20位战士加入第7小队，其中3个主要角色不能更换。更换离队的队员会回到后备行列，随时能够重新应召入伍。后备队员会随流程逐步加入，也有少量的队员出现条件比较特别。

研究开发所

开发武器装备的地方。可花费金钱对各兵种的专用武器、防具以及战车的各项能力进行开发。开发项目是随流程逐步开启的，因此手头的钱再多，也不能让开发提前进行。战车除了基本能力提升，还可以对部分能力进行模块组合，建议装弹量一定要提升，其他模块玩家可凭自己喜好来选择。

谒见之间

在这里参见公主殿下。达成特定条件的话，公主会给予第7小队武器奖励，或是颁发勋章。通过第10章后，完成基本流程战斗都可以获得一些武器奖励。而全勋章获得包括了游戏中的所有要素，完成全勋章收集，那么各位手中的《战场的女武神》才能完美"封盘"。

训练场

队员升级的场所。本作的升级系统很特别，在战斗过程中并不会升级，只是在胜利后会根据评价高低获得一定的经验值(EXP)，在训练场消费经验值后才能升级，而且升级不针对个人，而是针对一个兵种的全体成员。升级后队员的基本能力会上升，



并可以逐步学到4种"职业潜能"，队长也可以习得更多的"队长指令"(オーダー)。各兵种等级上限为20级，升至11级后能力会有比较大的提升。

战没者墓地

在墓地会遇到"谜之绅士"，在这位老兵身上一共可以学到10个"队长指令"，其中的一些指令还是挺有用的。学习这些队长指令，需要花费一定量的经验值，而且还得等流程推进到一定程度才能学习新指令，最后一项"敌势情报收集要请"需要在二周目才能学到。

城前大通

在这里可以见到随军记者，她除了会写一些战斗的相关报道，只要给她一定的资助，还会出一些"断章"。断章是对剧情的补充，部分断章中是有战斗的，完成相关角色的断章，可以令其原本为"-"号的潜力能力觉醒，而且断章要花费的资金并不多，可谓物超所值。

全勋章获得方法列表

编号	名称	获得方法
1	公国勋功章	完成第9章
2	ファウゼン解放战役军章	完成第10章
3	ナジアル会战役军章	完成第14章
4	ギルランダイオ要塞战役军章	第15章完成
5	公国名誉勋章	开始2周目
6	殊勋圣枪勋章	消灭敌方精英超过10个
7	殊勋青铜枪盾勋章	消灭敌人超过250个
8	殊勋白银枪盾勋章	消灭敌人超过500个
9	殊勋黄金枪盾勋章	消灭敌人超过1000个
10	折れた角勋章	我方有阵亡者出现
11	名誉战伤勋章	我方队员在战场上濒死
12	大翼兵团勋章	全兵种均达到20级
13	绊の翼メダル	人物总览全部完成
14	优秀指挥官勋章	队长指令全部习得
15	优秀武装兵团勋章	全部武器入手
16	优秀机甲兵团勋章	战车开发全部完成(主角战车的最后三项强化都开发过1次)
17	ガリア战线记完成记念メダル	完成包括断章在内的全部章节
18	ランドグリーズ圣盾勋章	在没有死伤者的情况下获得胜利
19	ランドグリーズ圣枪勋章	短时间内获得胜利(1回合)
20	ロイヤル・ランドグリーズ勋章	包括游击战斗三个难度、断章在内的全部战斗均取得S级评价



©SEGA

兵种分类及特征

游戏中共分6大兵种，其中战车是不能升级的，但可以通过研究改造来加强性能。除战车外，每场战斗最多派出8名步兵，兵种搭配对于战斗的成败十分关键，一起来看看各兵种有什么特点吧。

侦察兵

迎击范围

侦察兵的AP量是全兵种中最多的，所以可以进行长距离的移动，并有迎击范围广、视野开阔的优点，容易发现隐藏的敌人。侦察兵使用的武器是5～7发连射的步枪，其防御力和攻击力都比较低，不过手榴弹的攻击力不俗。11级后升格为"侦察猎兵"，可以发射榴弹，对攻击力不足也有一定的弥补作用。战斗开始时，一般来说都是先动用侦察兵对战场情报进行收集，要追求高评价，也需要以侦察兵的行动为中心。因此侦察兵在战斗中有着不可取代的作用。



支援兵

迎击范围

体力、攻击力、防御力都非常低，并不是适合与敌人进行正面对抗。不过支援兵有一些其他兵种所不具备的特技，比如回复步兵体力时，回复量非常大，而且是惟一可以对战车进行修理的兵种。至于拆地雷、修理掩体的指令是不消耗行动回数的，在一次行动中可以连续执行，而靠近队友时，可以令其弹药自动补满，十分方便。虽然攻防能力低，但带着3颗手榴弹的支援兵要干掉几个不能迎击的对战车兵和狙击兵还是没什么问题的。建议在战场上常备一个支援兵。



突击兵

迎击范围

突击兵的攻防能力都比较突出，与其他兵种的步兵正面交锋时，突击兵的优势十分明显。突击兵的主武器是机关枪，一次可发射15～35颗子弹，火力强劲。但机关枪的命中精度低，有效射程短，需要与敌人接近才能发挥效果。11级后升格为"突击猎兵"，可以使用火焰喷射器，范围攻击的特性在近战时更是生猛。在敌方步兵密集的场所，或是迎击敌方的进攻时，突击兵都能起到十分重要的作用。



狙击兵

迎击范围 不能迎击

狙击兵不能反击和迎击，但有效射程及攻击力均十分突出，百步之外便可取人首级，特别是在游戏中后期取得高命中率的狙击枪后，几乎每一颗子弹都能消灭一个敌人，只是狙击兵和对战车兵一样，也有3颗子弹的限制。这一兵种的主要用途是在远处将我军前进过程中可能会造成阻碍的敌兵消灭，或是清除对我方队员同样有很大威胁的敌方狙击手。狙击兵要尽量占领制高点，并不需要冲锋陷阵。



对战车兵

迎击范围 不能迎击

战车的天敌，能够在正面对战车造成伤害的惟一兵种，如果对准战车尾部的弱点，可以一炮将战车摧毁。不过对战车兵只有3发炮弹，距离比较远的话，很容易射偏，炮弹每过一回合可补充一发。对战车兵对手榴弹和榴弹的防御力特别高，只是不能反击、不能迎击的弱点，使其面对除战车外的其他步兵时会比较吃亏。AP比较少也让对战车兵不能行动自如，如果没有击破战车的需要，这一兵种在部分关卡并没有出击的必要。



战车

迎击范围

具有压倒性的火力与突破力，因为有装甲护体，一般的枪械无法对战车造成伤害，可作为移动掩体来保护我方步兵。战车的武器有对付敌方战车的撤甲弹，有对付各兵种的机关炮，而具有一定攻击范围的榴弹可将对战车兵以外的步兵一击毙命。另外，战车还可以撞毁掩体，令掩蔽的敌兵失去保护屏障。需要注意的是，战车消耗行动值比较多，而主角的战车被毁任务就会失败，所以一定要小心，别让尾部要害暴露在敌人眼前。



战场生存指南

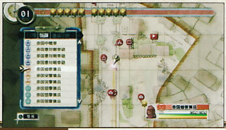
游戏的战斗方式是半即时风格的回合制，与传统的战棋游戏相比，系统设计得相当有新意，而且战略性也很强。如对系统不够了解的话，游戏难度会比较高。接下来会对战斗中比较重要的系统点进行分析。



威尔金

行动值CP

地图画面上方的一排勋章即为CP值，1个勋章代表1点CP。步兵行动一次消耗1点CP，战车消耗2点，使用队长指令也会消费相应的CP值。本回合的CP没有用完，可以积累至下一个回合，CP最大值为20点。三个主要角色アリシア、ロージー和ラルゴ的出场可以各增加1点CP值，但他们濒死或撤退，附加的CP值就会失去。在敌人中也有这样的角色，被称之为"リーダー"，他们的头像左上方有一个勋章标志，干掉他们会使敌方行动值减少，所以是需要优先解决的对象。



移动力AP

AP表示作战单位的移动能力，角色移动时，AP槽会慢慢减少，直至无法移动为止。攻击或回复动作本身不会消耗AP值，但一次行动只能攻击或回复一次。同一角色可以在一回合内连续行动，只是第二次行动时，AP会减少到原先的70%，第三次是30%，第四次开始就只有10%的AP可供移动了。因为没有用完的AP不能积累到下一次行动中，因此在安全的前提下，可以尽量把AP走完，以免造成浪费。

迎击与反击

所谓迎击，就是指对方作战单位移动至我方视野和射程内时，我方可迎击兵种对其进行的自动攻击。但如果移动方进入瞄准模式（按下R1键），那么迎击就会暂时停止。在瞄准过程中，时间是静止的，玩家可以慢慢瞄准敌人的头部要害再进行攻击。如果没有将对方射杀，对手又是侦察兵、突击兵或支援兵，如在这些兵种的射程内便会遭到其主武器的反击。不过如果使用手榴弹或榴弹攻击就不会被反击了。



快速练级

一周目反复进行游击战斗可达到练级目的，而游击战中又以第4关和第7关NORMAL难度最易练级，适用于流程中期和后期的练级需要。玩家只需用队长指令给一个侦察兵加防御力，然后让她/他一路狂奔，直接占领敌军总部即可一回合解决战斗，数万经验值和资金轻松入手。这一战术也可用于剧情战斗。

地形动作

地形动作是指在特殊地形处可以做的特殊动作，比如在掩体旁或战壕中，步兵可以蹲下，蹲下状态的防御力上升，且头部不再成为要害。而在草丛中可以进入匍匐状态，匍匐除了防御力上升、没有头部要害之外，而且很难被对方的移动单位发现，可以



发动出其不意的攻击。因为敌人会经常利用地形给玩家造成麻烦，对付这些敌人可先用手榴弹或榴弹把他们炸成站立状态，再将其击毙。

连携攻击

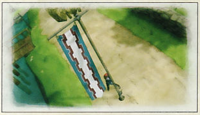
当与队友站位比较靠近时，且队



友的兵种为侦察兵、突击兵或支援兵，而敌人也在他们的射击之内，那么就可以发动连携攻击，队友会给予火力支援。虽然不会直击敌人要害，但连携火力的补充通常可以给予敌人致命的打击。连携最多可以三人同时进行，对于使用了地形动作或防御力较高的敌人，连携攻击是将其击溃的一种不错的选择。

据点策略

很多关卡的胜利条件都是攻占敌方据点，了解据点的优势对玩家来说很有必要。在本方据点内的作战单位，其防御力会提升，每回合开始时，据点内的士兵可回复大量体力，弹药也会得到补充。接近军旗可以选择回后方待机，而每消耗1点CP，还可以在下一个回合在据点内呼出一名士兵增援，这样便能调出当前战局中需要的兵种来。注意，在消灭敌方据点内的所有敌人后，接近军旗才会出现占领的选项。占领据点后，上一回合的增援会被中止。





伊莎拉

第7小队问讯处

除了很有深度的战斗系统，《战场的女武神》还有丰富的隐藏要素，无论在流程还是要素收集中，均可能遇到这样那样的问题。我统计了一些玩家中的常见问题，以供各位参考。

Q 在战斗中如何为队员回复体力？

A 方法有很多种。一回合过后，步兵会自动回复少量体力，在本方据点回复量比较大；队长指令中有三种与体力回复有关；所有步兵身上都有回复道具，除了可以为自己回复体力外，在接近队友后，也能为队友回复体力。战车的HP需要由支援兵用修理指令来回复。

Q 我方队员会死亡吗？死后能不能复活？

A 会死亡！但HP为0时只是处于濒死状态，我方队员接触濒死者可呼叫卫生员将濒死队员救出战场。如不理会濒死队员三回合以上，或濒死者被敌方接触，那么才会真正死亡，之后的战斗中无法再使用。但几个主要角色只会撤退，不会死亡。死亡角色到了二周目便可以复活。



Q 攻击敌人的头部，为什么攻击力那么小？

A 一种可能是敌人在你的有效射程之外，攻击力会大大降低，走近一点开枪即可。另一种可能是敌人处于下蹲或匍匐状态，头部弱点消失，可使用手榴弹、火焰喷射器等武器对其进行打击。

Q 我将敌人全部消灭后过关，为什么评价还那么低？

A 关卡评价只和过关使用了回合数有关，回合数越少，评价越高。消灭敌人数量、我方是否有队员濒死或阵亡都不会影响评价，以最直接的方法过关使本作的战略目的十分明确，也是游戏中最值得研究的地方。



Q 第7章的巨型战车怎么打？我都死了N次了！

A 第7章是一周目游戏中第一个较有难度的关卡。玩家需派三四个对战车兵先把战车周围的机关炮清除，之后用手榴弹把沿途的高墙炸塌，BOSS会用主炮清除断墙，并露出3个弱点，对战车兵可爬上战车攻击弱点，最好将弱点的HP同时削减至较低水平。摧毁两个弱点后，敌方女武神出现，女武神为无敌状态，对我方步兵一击必杀。此时可让士兵们都撤离战场，留一个支援兵修理战车，也可留一两个对战车兵，并让他们躲在战车后，因为女武神的攻击对战车无效。在打下第3个弱点后，集中攻击巨型战车的车体，便能过关。战斗过程中多使用“S/L大法”，会很有帮助。

Q 二周目可以继承什么？追加哪些要素？

A 二周目继承所有武器、能力、等级以及收集要素的完成情况，主线难度会大大下降。不过游击战斗中的9个关卡追了HARD难度，其兵力配置与EASY和NORMAL难度完全不同，极具挑战性。另外，还追加了战斗评价查询和音乐欣赏两个模式，而剧情战斗也可以反复打了，方便玩家挑战评价。

Q 我已经二周目了，为什么有些队员还没有出现？

A 大部分队员加入都与流程推进有关，但其中也有特殊情况。比如使用支援兵カロス出现第二段人物介绍后，在战场上濒死，此后前往作战指令室，カロス的女友——突击兵リィン就会加入；用同样的方法令狙击兵オスカー的潜能出现，并在战场上濒死，可令狙击兵エミール出现；对战车兵オードリィ的出现条件是获得10枚勋章；“拜金主义者”支援兵ヌッティ则需要资金达到100万才会加入。



Q 全角色都在人物总览中出现了，为什么没有获得“绊の翼メダル”？

A 这是个比较费时的勋章，需要完成人物总览中所有角色的三段人物介绍。队员在战场有突出表现，比如干掉3个敌方队长或精英、占领敌人总部，再去城前大通见记者，就会出现第二段介绍，同时开启新的人物潜能。有第二段介绍的角色在通关时处于生还者行列，那么就会出现第三段介绍。因为有队员要二周目才会加入，所以这个勋章至少要三周目才能取得。

Q 我让队员自杀了，但为什么没有获得“折れた角勋章”？

A 这个勋章并不是任意队员死亡就能够获得的，死亡的角色要出现三段人物介绍。

Q 所有武器开发都完成了，为什么没有获得“优秀武装兵团勋章”？

A 武器的收集主要和打倒敌方精英（エース）以及公主的褒奖有关。敌方精英就是在剧情战斗中那些有特殊名字的敌方士兵，他们的能力一般都比较高，有时会出现在一些不易发现的角落里，玩家可在二周目使用队长指令“敌势情报收集要请”轻松掌握其位置，并将其消灭，过关后就能取得敌方的武器了。而公主的褒奖武器分为步枪、冲锋枪、对战车炮和狙击枪四类，每类武器均有5种不同规格，其获得种类和数量有一定随机性，可反复打剧情关卡全部取得。



完成关卡	可能获得的奖励武器			
10章-1、10章-2、11章	ガリアン-1R	マグス M1R	ランカー M1R	GSR-1R
12章、13章、14章	ガリアン-3R	マグス M3R	ランカー M3R	GSR-3R
15章-1、15章-2	ガリアン-S1R	マグス M10R	テイマー M01R	GSR-10R
16章、17章	ガリアン-S10R	マグス M20R	テイマー M10R	GSR-20R
18章-1、18章-2	ガリアン-S20R	マグス M30R	テイマー M20R	GSR-30R

实用指令 “全力防御”和减少被迎击伤害的“警戒进军”效果可以叠加，令防御力大增。给侦察兵或突击兵加一个“全力损伤”或“全力破坏”，那么他们可以替代对战车兵，直击战车尾部要害也能一次将战车摧毁。“潜在能力觉醒”可令角色潜能高确率发动，经常会有一些意想不到的收获。

重现经典战棋游戏初代的精彩

文 阳光成员 好想 sleep
编 晴天 美编 木仙



时隔8年，“《召唤之夜》系列”的开山之作终于被移植到了掌机上，虽然系列初代并没有特别值得夸耀的地方，但是许多经典要素一直作为系列的传统被保留下来，经过不断地改良运用到系列最新的作品中。另外当年因为正值PS的末期，国内实际上能够玩到本作的玩家并不多，大家不妨借这次的复刻机会来体验一番系列最初的感动！

召唤之夜	NBGI	策略角色扮演
NDS	サモンナイト	日版
	2008年4月24日	1人 / 6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

基本操作

按键	探索	战斗
十字键	移动方向	
X	开启/关闭LOG菜单	角色状态/队伍列表
Y	无	转动方向/队伍表示
A	确定	
B	取消	
R	快速对话	切换操作角色
L	自动对话	切换操作角色
START	无	回合结束
SELECT	无	开启菜单
触控笔	确定/拖动滑标	确定/移动

游戏的进行方式

游戏主要分为探索和剧情战斗两个部分，探索部分可以在不同的地点与NPC对话来推动剧情的发展，或在野外进行自由战斗，提升角色的等级，甚至还可以通过迷你游戏来得到特殊饰品的奖励。剧情战斗有“BRAVE CLEAR”(以下简称BC)的设定，如果玩家在战斗中派出的队员小于或等于“BRAVE CLEAR”的等级，并且保证在战斗中无人员伤亡，且使用道具的次数不超过6次，那么在过关后还可以获得额外的“队伍点数”来装备各种“队伍能力”。

编成菜单

出击选择	选择出击的人选，最大8人参加战斗，主角必定出击
所持品	查看自己当前所持有的武器、道具等
召唤词典	查看召唤兽图鉴，以及出现召唤兽的契约组合
オプション	进行系统设定，包括文字速度、音效大小、操作方式等
セーブ	保存记录，最多3个存档



パーティ能力

满足特定的条件便能自动领悟，需要足够的“队伍点数”装备后才能在战斗中发挥作用，每次战斗最多只能装备4项能力。其中常用技能有：魔石探索、万能袋、お宝发现、应急手当、支え合え精神、ひとときの冥想，其他可以针对实际遇到的情况做相应的调整。尤其是お宝发现，建议从初期开始就一直装备，借此获得一些正常途径无法得到的隐藏饰品和装备。

队伍能力一览

名称	作用	队伍点数	取得条件
魔石探索	战斗胜利后，得到持有量最少的属性召唤石两个，撤退时无效	5	完成1次BC
お宝发现	战斗结束后追加发现新物品	5	完成3次BC
蛮勇の战歌	反击时攻击力上升	60	完成4次BC
用心の心得	自军收到反击的伤害减少	125	完成6次BC
无名の护方阵	受到无属性召唤魔法攻击的伤害减少	100	完成7次BC
作战会议	战斗中会心一击率增加10%	60	完成8次BC
适才适所	特殊能力MP消耗减少10%	150	完成9次BC
万能袋	可以以装备在身上以外物品进行召唤作成	100	完成11次BC
准备体操	己方最大HP+10%	230	完成13次BC
ひとときの冥想	己方最大MP+10%	250	完成15次BC
应急手当	己方每回合回复5HP	200	完成18次BC
支え合え精神	己方每回合回复5MP	200	完成20次BC

战斗菜单

召唤术	使用已经装备的召唤兽发动召唤魔法
武器交换	使用角色另一只手装备的武器来战斗
道具	可以对自己和周围四格使用道具

移动

和其他同类型游戏一样，我方有眼力、威压、斗气能力的同伴在自身周围可以ZOC(制御空间)，简单的说就是在我方队员面朝的方向，敌人会有一定的移动限制范围，比如不可能直接绕到我方背后进行攻击等。

攻击

每种武器的攻击范围都存在一定差异：小刀是自身周围8格；剑、大剑为自身中心的十字范围；枪为2格的十字范围，并且具有贯通效果；弓箭为2～4格的十字范围；飞刀为1～3格的十字范围。

待机型

在敌人行动的回合，我方的同伴会根据不同的设定作出相应的动作，以下为所有待机型的具体作用，玩家可以根据我方作战单位的特性来进行调整：

类型	作用
反击	受到敌人攻击后，在攻击的范围内进行反击
カウンター	反击时能够造成更大的伤害
防御	减少物理攻击所造成的伤害
先制	在攻击范围内受到敌人攻击前先进行反击
俊敏	防御并提高近身物理攻击的回避率
见切	防御并提高对间接物理攻击回避率
ブロック	一定几率完全防御物理攻击并反击
幻实防御	有一定几率使用MP来抵消受到的伤害
魔抗	减少召唤魔法或远程特技的伤害

状态画面



上屏为主要能力画面，其中人物的称号会在转职后发生变化。待机型下方表示的召唤等级从C到S级依次增高，并且能够使用对应等级的召唤魔法，召唤等级下方的圆形标记代表对应属性的耐性，一个圈代表属性伤害减半，两个圈代表无效或吸收，AVOID主要针对异常状态，后方的图标代表不同的异常状态。

下屏为人物装备、召唤石装备、特殊能力的状态画面，使用触控笔点击左下角对应的图标可以切换显示的栏目，L/R键则为人物之间的切换。

©FLIGHT-PLAN ©2000-2008 NBGI

特殊能力

游戏中无论我方的同伴，还是召唤兽单位都拥有特殊能力，同伴的特殊能力可以根据转职方向不同发生改变，而召唤兽则在一开始就已经确定了所有的特殊能力，只要不断地提升等级就能逐渐领悟。



特殊能力名称	效果
誓约のちから	能够使用属性石和饰品作成召唤兽
全召唤装备	能装备所有属性的召唤兽
ユニット召唤	能让召唤兽成为作战单位
ユニット召唤+1	装备的召唤石上限 +1
ユニット召唤+2	装备的召唤石上限 +2
盟友之绊	召唤出等级 +3 的召唤兽
眼力	形成 ZOC（小），石化、麻痹、魅了、睡眠时无效
火事场のバカカ	濒死时攻击力上升
ど根性	濒死时异常状态无效
逆境	攻击比自己等级高的敌人时，会心一击率上升
バックアタック	背后攻击的攻击力上升
阻いうち	攻击范围内能够无视障碍攻击对方
断头の剑戟	攻击敌人后，敌人背对自己
斗气	形成 ZOC（大），石化、麻痹、魅了、睡眠时无效
勇猛果敢	无视敌人的 ZOC 移动
绝对攻击	攻击对手后，不会遭到反击
スペシャルボディ	全异常状态无效

特殊能力名称	效果
卫星攻击	范围攻击特技，对我方无效，对 BOSS 伤害减半
威压	形成 ZOC（中），石化、麻痹、魅了、睡眠时无效
拔いの印	解除凭依状态（单体）
拔いの仪式	解除凭依状态（小范围）
隐秘	移动中不会受到攻击（无视 ZOC）
居合い斩り	横一列的攻击特技（消耗 80MP）
ストラ	消耗 20MP 回复 40HP
エルストラ	消耗 40MP 回复 80HP
あっ	必定从背后攻击敌人
メトルラの魔眼	麻痹攻击（消耗 40MP）
プニプニボディ	受到物理攻击的伤害减少
チャージ	增加自身物理攻击力（消耗 10MP）
应援	回复 10%HP，增加会心一击率并减少物理伤害
全凭依无效	凭依魔法全无效
ハードボディ	物理攻击伤害减少
浮游	无视地形进行移动
踏み台+1	当作一层高的平台

人物升级



每场战斗结束后就会进入经验值分配画面，只有参加了战斗且没有死亡的同伴才能分配经验值。每升一级，角色都有 3 点能力点数让玩家自行分配，玩家可以根据情况来突出角色的优势或弥补缺点。由于本作没有降级的设定，所以要完成 BC 就要先发展剧情到能够进行剧情战斗，确认 BC 所需的等级后再合理分配经验值(召唤兽的等级不受 BC 等级的影响)。当没有足够的经验值进行分配时，系统会自动提示结束。

召唤兽相关



游戏中的召唤兽有机、鬼、灵、兽、无 5 种属性，让持有“誓约のちから”的同伴使用该特殊能力，然后选择饰品和对应属性的召唤石就会出现以下四种情况：出现新召唤兽、出现宝箱、造成小伤害、小回复。

结缘系统



结合 NDS 触摸屏功能而添加的全新系统。在据点中选择“召唤コミュ”需要消耗道具“サモナイトペン”来提升召唤兽的好感度，此时玩家需要选择下方的一个动作，然后在召唤兽身上使用触控笔点击、吹气或沿轨迹画魔法阵即可。出现“音符”的标记则代表召唤兽非常高兴，一直保持这种状态让上方右侧的爱心槽加满，通常两次之后就可以进行“结缘”，从而解锁召唤兽最后一项被封印的魔法，同时其余召唤魔法所需要召唤等级和 MP 也会降低。另外要提醒玩家注意的是，对同一个召唤兽实行“召唤コミュ”时，从第二次开始如果玩家作出了让其不高兴的举动，好感度反而会下降，所以在行动前最好保存记录，确保每次都能有效提高召唤兽的好感度。

最强武器获得方法

第 4 话在南スラム选择　“音の出所を探す”，接着第 8 话在工厂区和ウィゼル对话，第 10 话在市民公园选择“话してみる”，最后在第 15 话城门前选择“使った者だと思うな”得到最强剑“サモナイトソード”。

隐藏同伴加入方法

スウォン

第 3 话去ガレフの森和スウォン对话，第 5 话再去相同地点一次发生强制战斗，胜利后加入。

シオン篇

第 15 话在玄关和アカネ对话选择“归ったほうが…”，之后的强制战斗中故意失败即可，如果胜利可获得道具“忍秘传 · 阳”。

エルカ

第 8 话在商店街选择“会い、后を追う”，第 9 话在台所和モナティ、リプレ对话，之后去繁华街再次遇见モナティ，最后在第 12 话上流阶级区和エルカ对话选择“样子をうかがう”发生强制战斗后加入。

游戏心得

由于依靠剧情战斗的经验值，是无法提升所有人的等级，所以从第 2 话开始就可以在外面练级了，自由战斗没有等级、死亡、道具使用的限制，而且情况不妙还可以撤退，只是之后无法获得经验、钱和道具。游戏中后期加入的同伴很多，但最多只能有 8 名同伴上场，除去主角必须上场外，个人推荐主力培养レイド、ラムダ、アカネ、エスガルド、サイサリス、ミモザ，物理型角色升级只加 AT，魔法型角色只加 MAT 即可。18 话开始剧情战斗也取消了等级限制，推荐主力人员到 35 级以上才去挑战最终 BOSS，这样比较轻松。

通关特典

继承已经获得的“パーティ能力”，同时追加“勇者の传记”和“金储けの秘诀”的队伍能力，5 周目后可以使效果达到最大值。召唤辞典完成度保留，但不保留召唤石和饰品。

玩后感

虽然移植的画面较 PS 版有一定缩水，也取消了语音，但是利用触摸功能新增加的迷你游戏还是方便了不少。道具、特技以及人物的能力都有不同程度的调整，即使玩过 PS 版的老玩家也能从中找到新的乐趣！惟一值得称赞的是召唤兽的画面做了一定的强化，虽然没有 PS 版那么大气，但在掌机上也具有相当的震撼力！总体来讲，本作移植度非常高，不管你是不是系列的 FANS，都应该去尝试下这款经典的战棋游戏。

魔王结局　在第 18 话前的战斗中（包括自由战斗）让同伴死亡超过 100 次，之后完成第一战就会进入隐藏的魔王结局。

levelup.cn
游戏城寨

枪林弹雨 兄弟情

levelup.cn 论坛已经升级到Discuz!NT 2.0版本，新加入了很多有趣的功能，用户可以在新论坛中获得全新的体验！随着论坛升级一同到来的还有备受瞩目的《横行霸道 IV》。众多玩家在自由城中游荡的同时，也在《横行霸道 IV》讨论区中展开了热烈的讨论。作为系列最新作，本作有着不俗的表现，制作人也曾亲口说 Niko 是他们塑造得最成功的主角。这个有着东欧人明显特征的主角在自由城中与周围的人共同上演着亲情、友情、背判与荣耀的生活剧。下面就随尼亚一同看看游戏城寨论坛上的朋友们在几十个小时的游戏时间里，同这个大鼻子、高颧骨、脸型细长的硬派男人一起经历了多少值得回味的故事，发现了自由城内多少不为人知的秘密吧！

主持：尼亚



暴力之外的《横行霸道IV》



tianjianfeng 亲情还是爱情？Rs逼着我们作出选择。面对着真心对你好的兄弟和真心待你的女友，二者只可选其一。LC中Cloud为了背叛的爱情放弃了一切；VC中Tommy为了粉碎的友情毁灭了一切；SA中CJ为了自己的尊严向一切复仇。而《横行霸道IV》中，Niko为了今后平稳的生活作出了心灵上最为痛苦的选择。

你是《横行霸道IV》的主人，你的一举一动都会改变整个游戏的发展。当我们痛苦地向Kate或Roman扣下扳机时，我们会发现，我们的心更加成熟了！

JOHN360 如果人们感觉《GTA》像《教父》的话，那么对于“《GTA》系列”来说也是一个不错的开始，毕竟当人们一说起GTA时，首先想到的就是暴力，《GTA》也成为美国政界选举的靶子，《GTA》发展到今天如果单纯还保持在《GTA Ⅲ》的那种只有暴力、枪支、抢劫的内容的话（当时游戏销量高的原因绝对不是因为《GTA》有着优秀的剧情，购买游戏的大多数人绝对是为了享受游戏中那种无拘无束的暴力和宣泄），系列日后的发展道路将会遇到瓶颈。当我们提到《教父》，想到的绝对不仅仅是暴力，更多的是一种经典，一个男人的责任，面对家族和敌人时应该如何选择。希望今后的《GTA》在保留原有特色的基础上，能够注重这种对人物内心的描写以及对剧情的深度挖掘，使《GTA》不只代表暴力，而是一种黑色的经典！

Hitman#47 Niko不仅在游戏的短短三个月时间中经历了一次又一次的背叛、出卖，也经历了对于过去军人生涯留下伤痛的挣扎和失去至亲至爱的两人的考验。

游戏对Niko性格和心理活动描写得非常精彩。不管是从Dimitri手中营救Roman的任务中，Niko声嘶力竭地喊着“I can't live without my cousin”，在多数任务之后给Roman打电话带有些忏悔意味地讲述以求良心上的安宁，还是在游戏中期Kate出现后对她一次又一次地说着“这些不是我要的，我想过正常人的生活”，都让人感受到这个冷酷男人背后的焦虑和不安。流程之中有几次小高潮，分别是面对背叛了自己的战友和介入一对亲生兄弟之间的仇杀，虽然杀与不杀的操控权掌握在玩家手中，但是无论你对谁扣下扳机，你一定十分矛盾，因为剧情的渲染让你感受到了Niko矛盾和复杂的心情，究竟是抛开过去重新生活，还是牢记仇恨完成夙愿。

总的说来本作在故事上是一部与系列前作颇为不同的现实主义作品，它并没有像过去的《GTA》那样过分渲染和宣扬暴力，很多时候甚至要求玩家回避暴力本身，这也是Rs在经历的多次官司和抵制事件之后的一些改变吧。

从故事内容上来说，《GTAIV》也并不是系列过去那样的“小混混到黑帮大哥的成长史”，而是一部悲剧色彩的黑帮情仇。Rs在本座中追求作品的深度和内涵也由此可见。本作绝对是系列中非常成功的一部作品，如果说《GTA Ⅲ》让《GTA》的世界从视觉上有了翻天覆地的变化，那么《GTAIV》就是让这个无厘头系列成为内涵作品的一次转变。

没有秘密的自由城！

在这个庞大的城市中，你可以做任何你想做的事情，抢车、杀人、放火是最直接的方式。然而当你打得累了的时候，是否曾收起枪在这座精致的城市中挖掘一些特殊的乐趣呢？让我们一起看看levelup.cn的网友们都发现了哪些有趣的事情吧！

fantasy_33 开车听广播时如果有电话或短信来，就能听到广播里因为信号影响而发出嘟嘟的噪音。

副驾驶有朋友或女友的情况下，将车子右边贴住障碍物（即让副驾驶的人无法正常开门），他们会把主角揍出车子，然后从驾驶座那里爬出来……（尼亚：Niko 的女友们脾气都不小，千万别惹急她们！因为她们都是不死之身。）

tgfcer 约女友出去玩的时候去酒吧可以看演出，其中一个是魔术表演，内容是很老套的“空中飞人”。当女助手悬浮在半空中时，观众席上有一个人骂了一声“ASSHOLE”，魔术师一分神，女助手从空中掉下来摔晕了，赶紧拉起了幕布。（尼亚：难道真的是魔术师在释放魔法吗？）

derelict 我有一次去酒吧看表演，魔术师还在向观众讲解接下来要表演的木箱内的铡刀断手魔术，女助手便把铡刀开关合上了，结果是魔术师受伤，拖着血液喷涌的手臂哭喊着追赶已经逃跑的女助手……

女助手总算是把第一次表演的仇给报了。（尼亚：看来自由城的女士都不好惹……）

xiiicyw 游戏中的枪的确是会走火的！

在乞丐面前看他一会儿，也许他会找来几个乞丐缠着你，这时候可以选择是否给他们钱。

烤鳗鱼 把人撞死了，血喷在车上，开到一个JC叔叔旁他会抓你。

把人杀了之后（锁定时的血环空了），过一会儿他还会爬起来；NPC死后倒在地上用刀刺还会发出声音，刺几下就没声了，还会流出血，这样就再也爬不起来了。（尼亚：鳗鱼，你是真该被烤一下。旁人语：最爱鞭尸的不是尼亚你吗！）

欢乐女神像内的巨大心脏



开着直升机飞到地图下方的小岛上，将飞机小心贴近欢乐女神像，将左门对准女神像脚边的平台，然后跳下来。平台上一个门的两侧写有“No Hidden Content this way（这里没有隐藏要素）”，真是此地无银三百两。无视大门的材质，径直穿过进入房间，下梯子后就会见到这个巨大的心脏！

它是否象征着这里才是整个城市的中心？而欢乐女神像屹立在“自由城”是否表示游戏中充满自由与欢乐。



自由不是为所欲为 自由是可以不做违心之事

文 多边形 & 地狱伞兵 美编 NINA

横行霸道IV		Rockstar Games	动作
多机种	Grand Theft Auto IV		美版
	2008年4月29日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应17岁以上玩家

游戏发售前，我曾说过，这游戏得把美工累死，那是因为看到如此真实的画面。游戏一周下来，感触更多，累死的不仅是美工，整个制作组估计都只剩半条命了(笑)。这是一个没有Game Over的游戏，如果你愿意，完全可以作为自由城的居民生活在游戏里，正如生活本身一样，这个游戏也要细细品味才能领会出真谛。

我记得国内对这个游戏还有一种叫法——《侠盗猎车手》。这个系列刚刚出现的时候的确是有这样的感觉，虽然会干些杀人越货的勾当，但是仍然有着自己的原则，而且绝对不会背叛自己的兄弟！这一作可以说再次回归了这个主题，比起之前的《圣安德里亚斯》，地图小了，限制多了，但是，伞兵觉得，《GTA》找回了很多已经失去了的东西，而这些东西甚至能够让玩家热泪盈眶！

©2008 Rockstar games. ALL Rights Reserved.

操作列表

以下操作列表以游戏中的默认模式为准。需要注意的是，在自动瞄准模式(Auto Aim)打开的时候，半按L2键为手动瞄准。

PS3	X360	驾车时	步行时
L2	LT	刹车/倒档	锁定目标
L1	LB	开枪	捡起道具
R2	RT	加速	开枪
R1	RB	手刹	贴近掩体
左摇杆	左摇杆	转向	移动
右摇杆	右摇杆	移动视角/准星	移动视角/切换锁定目标
L3	左摇杆键	喇叭/开启警笛	蹲下
R3	右摇杆键	向后视点	瞄准时放大
△	Y	下车	上车/楼梯/拳击
○	B	电影视角	装填弹药/拳击
×	A	手刹	奔跑/防御/回避
□	X	切换武器/(按住)打开前灯	跳跃/攀爬/脚踢
↑	↑	拿出电话	
→	→	换台/(按住)关掉收音机	切换武器
↓	↓	收起电话/缩放迷你地图	
←	←	换台/(按住)关掉收音机	切换武器
Select	Back	切换视角	
Start	Start	打开菜单	

六轴操作(PS3独有)

直升机	调整手柄水平方位来改变直升机的飞行姿态
摩托车	左右倾斜控制转向，上下倾斜控制驾驶体位
船只	左右倾斜控制转向，上下倾斜控制船头角度
汽车	调整手柄水平方位来改变汽车的特技飞行姿态
装填子弹	快速上下晃动手柄可完成装填子弹动作
飞镖/保龄球	利用六轴动作感应来完成游戏动作



电话按键

×	A	确定/接听电话
○	B	返回/挂断电话

新手须知 三个岛屿是逐步开放的，如果游戏前期强行去别的岛屿会导致六星通缉；机场跑道附近是禁地，无论什么时候去都是四星通缉；家门口黄色停车线内可以存储车辆；警车/救护车/救火车开着警笛过桥可以不用给钱，其他车辆强行冲卡会被通缉；面对警察的时候就算举手投降也要连点A/×键跑掉，宁愿打死也不要被捕，否则损失惨重。

自由城生存指南

在偌大的自由城中，主角Niko可以做的事情几乎和我们在现实生活中可以做的事情一样多，甚至是一些我们在现实生活中想做却做不到的事情(地狱伞兵：比如抢银行！D·S：伞兵是坏人，小孩子不要学)。但是自由城也不意味着可以为所欲为，这个城市也有着自己的规则，而且你也不是超人或者钢铁侠，饿了也要吃东西，泡马子也可能被甩，被车撞了会受伤，被枪击中会致命……所以在你打算成为自由城市民之前，还是看看下面的生存指南吧。

进食



民以食为天，虽然在自由城里你不会感觉到饿，但是在这个危险的世界里你随时都会以各种方式受伤以至于掉血，那么补血最快捷的方式就是吃东西了。自由城里四处都可以找到吃饭的地方，最便宜的汉堡只要1块钱就可以填饱肚子，路边摊的热狗虽然也有同类效果，不过需要5块钱，自动售货机里的苏打水也只要1块钱，不过不是每次都能补满血……其实回家睡觉(存档)也可以不花钱就能达到回复的效果，不过要耽误6个小时时间，万一错过一些任务就不值当了。

开车

自由城里最不缺的东西就是车了，可惜游戏前期这些车无法拿去卖钱，否则大街上跑的哪是车啊，那简直就是一堆一堆钞票啊……扯远了……任何情况下，在汽车旁按Y/△键就可以上车，如果门被锁住会自行敲碎玻璃打开车门，有可能还因此引起警报；如果有司机在里面就变成抢车，你可以看到主角以各种方式把司机拽出来，有的胆小司机就吓得鸡飞狗跳，胆子大的司机还有可能反抢！注意以上行为如果被警察看到就赶紧跑路吧。



车载的GPS系统也给玩家提供了很大的便利，你可以在地图上任意指定目的地，车载导航装置便会为你指示一条行进路线，对于路痴玩家来说简直就是福音。另外如果你细心一点会发现，根据车的新旧程度，这个导航系统还分无声与有声两种，后者会有人声提醒："前方200码，左转。"

另外，在驾驶摩托车的时候，操作与驾车无异，不过在驾驶过程中向前推左摇杆可令Niko俯身加快行驶速度，向后拉左摇杆可令Niko提起前轮令速度更快，当然也就更危险，轻微的擦碰都可导致交通事故，不过如果你能这样安全行驶500英尺可以解开"Wheelie Rider"的成就。

直升机

直升机是本作里惟一的飞行工具。坐上直升机后，按RT/R2键发动螺旋桨，之后即可起飞，松开RT/R2键或者按LT/L2键都可令飞机高度下降，LB/L1和RB/R1键负责平行转向，亦可通过左摇杆的左右来倾斜机身获得转向效果，向前推左摇杆可以前进，反之就是后退，不过在升至一定高度之前不可推得过猛，否则会导致失去平衡。在游戏后期还可在机场找到黑鹰直升机，在以上的操作之外，按X/□键可进行射击。驾驶直升机穿过全部桥洞(共14个)可以解开相关成就。





打车

这个"打车"不是要你去攻击车辆，这是拦下一辆出租车的俗称。不得不多说一句，这一代的出租车真是这个系列历史上最棒的设定了，想偷懒不想自己开车去目的地的玩家有福了！站在路边看到有出租车经过的时候，按LB/L1键即可呼叫出租车，如果这辆车正好没有客人，那么的哥就会把车停在路边。走上前去按住Y/△键就是以乘客身分上车(千万要按住，只按一下是抢车……)，然后选择你要前去的目的地，自己设定的Waypoint亦可。接下来如果你有闲工夫的话可以坐在车内欣赏沿途的风景，嫌的哥开得太老实按X/□键催促他开快一点，实在等不及的就干脆按A/×键直接到目的地，不过价格嘛……就要比你老老实实坐车贵那么一点点。不过等你解开呼叫出租车技能后可以省掉不少路费。

肉搏

坦言之，本作的徒手格斗系统并不十分友好，再加上对手AI提高，想赤手空拳称霸自由城简直是不可能的事情，不过在游戏初期银包窘迫的时候，也不得不靠一双拳头走天下。按住LT/L2键锁定对手后，XYB/□△○键均可攻击对手，按住A/×键可以进行防御，在对手攻击的瞬间按A/×键可进行闪避反击动作，给予对手的伤害也是最大的，一般两次成功的反击即可搞定对方。



枪战

本作的枪战系统可以说是系列有史以来最棒的战斗系统，打起来十分过瘾！在持枪的状态下，按LT/L2键进入越肩视点，再按RT/R2键进行射击，按下右摇杆/R3键可以放大准星，在狙击镜状态里，左摇杆负责缩放视角，右摇杆移动准星。同时在游戏中可以把任何物体作为掩体，靠近的时候按RB/R1键即可贴近掩体，在两个掩体之间轻点RB/R1键可迅速从一个掩体转移到另一个掩体，在奔跑中还有一段距离靠近掩体的时候按RB/R1键可做出滑行动作贴近掩体，在掩体后按LT/L2键进行瞄准，再按RT/R2键进行射击，直接按RT/R2键进行射击还能进行"盲射"，这简直就是和《战争机器》一模一样啊！

在驾驶过程中，按LB/L1键也可以进行射击，这时右摇杆是负责准星移动的。



自由城的小秘密

半夜开车出去可以在路边看到一些穿着暴露的妖艳女子，在她们身边按喇叭可以吸引她们过来，接着按LB/L1键就可以让她们上车了。开车到一个隐蔽的地方可以根据提示按键让她们为你服务，每次服务完后开车向前滑行一小段可以让她们继续服务，千万不要次数太多，否则她们会下车揍你……

社交

出门靠朋友，想在自由城混，没有几个靠得住的朋友还真是寸步难行。在整个剧情中你可以结交到的真正的朋友只有5人，想要与他们搞好关系就得时常打电话约他们出来进行一些社交活动（例如喝酒吃饭看艳舞等等），当然他们也不会亏待你，每个人都会有一个特殊技能等待与你搞好关系后送给你。右表中列出了这5人的“习性”，玩家们可以对症下药，注意每个人的好感度分两种，经常约会提升喜好度（Like），帮他们完成任务提升尊敬度（Respect）。



Roman

关系建立	Bleed Out任务后
约会时间	全天24小时
喜好系数	60%以上可解开特殊技能；15%以下关系破裂
讨厌系数	约会放他鸽子会导致好感轻微下降
最佳食物	基本上什么都吃，最喜欢Burger Shot
爱好活动	Bowling、Darts、Pool、Drinking、Show、Stripe Club
特殊技能	打电话给他可以呼叫免费的出租车服务

注：与Roman进行任何社交活动都不影响100%任务完成度。

Little Jacob

关系建立	Shadow任务后
约会时间	下午1点到凌晨4点
喜好系数	60%以上可解开特殊技能；30%以下关系破裂
讨厌系数	约会迟到或放他鸽子会导致好感中度下降
最佳食物	快餐食品，特别是Chuckin' Bell
爱好活动	Darts、Pool、Drinking、Show、Stripe Club
特殊技能	打电话给他可以随时买到便宜的枪械

Brucie

关系建立	No.1任务后
约会时间	早上7点到凌晨1点
喜好系数	70%以上可解开特殊技能；30%以下关系破裂
讨厌系数	约会迟到或放他鸽子会导致好感严重下降
最佳食物	拒绝快餐食品，喜欢去高档餐厅
爱好活动	Boating、Heliride、Bowling、Drinking、Show、Stripe Club
特殊技能	打电话给他可以呼叫直升机服务



Packie

关系建立	Three Leaf Clover任务后
约会时间	下午3点到早上6点
喜好系数	75%以上可解开特殊技能；30%以下关系破裂
讨厌系数	约会迟到或放他鸽子会导致好感严重下降
最佳食物	Burger Shot、Pizza Stack、Pang都挺喜欢
爱好活动	Darts、Pool、Bowling、Drinking、Show、Stripe Club
特殊技能	打电话给他可以得到电话遥控炸弹

Dwayne

关系建立	The Holland Play任务后
约会时间	上午11点到凌晨3点
喜好系数	60%以上可解开特殊技能；30%以下关系破裂
讨厌系数	约会迟到或放他鸽子都没什么影响
最佳食物	Chuckin' Bell或者是高档餐厅
爱好活动	Bowling、Drinking、Show、Stripe Club
特殊技能	打电话给他可以叫两个跟班保护你

注：只有在剧情中选择杀死Playboy X才能与他成为朋友，与他进行任何社交活动同样都不影响100%任务完成度。

约会

游戏中可以约会的女友共有5名，除了Kate因为剧情安排而无法与之温存之外，其他女友均可在好感度达到一定程度后与她们……（咳咳，可意会不可言传）为了方便玩家尽快达成目的，以下列出这些女友对不同地方的喜好程度，玩家尽可投其所好。

另外，这些地点每去一次都会导致她对此地的好感度降低5点，同时对类似地点的好感度降低1点。（举例说明：Michelle对Burger Shot的好感度是50，如果你带她去Bohan的那家Burger Shot之后，她对这家店的好感度降低到45，同时对其他地区的同类店好感度降低到49。）



Michelle

剧情安排的女友之一，其实与她共同达成“Warm Hotcoffee”的成就是最简单的，基本上如果你的运气不是太差，那么在第一次约会完成后就有很大几率可以和她一起回家，然后就可以……不过后期随着剧情发展就再也见不到她了。

地点	好感度
Any Diner	60
Cluckin' Bell	50
Burger Shot	50
Pizza This	60
Superstar Cafe	50
Mr. Fuk's Rice Box	50
Comrades Bar	60
Lucky Winkles	70
Steinway Beer Garden	70
Jerkov's	50
Club Liberty	50
Bowling	60
Darts	80
Pool	80
Strip Clubs	0
Perestroika	50
Split Sides	75
喜欢的服装	Russian、帽子、墨镜
喜欢的车辆	Banshee、Blista、Merit、Roman的出租车

Kate McReary

剧情安排的女友之二，虽然因为剧情原因无法与她共枕，但由于游戏需要还是要和她保持良好的关系。在Packie的任务“Waste Not Want Knots”之后就可以与她约会，英语好的玩家注意听她在路上经常讲他们家族的故事。

地点	好感度
Any Diner	60
Cluckin' Bell	50
Burger Shot	50
Pizza This	60
Superstar Cafe	50
Mr. Fuk's Rice Box	50
Comrades Bar	60
Lucky Winkles	70
Steinway Beer Garden	70
Jerkov's	50
Club Liberty	50
Bowling	0
Darts	80
Pool	80
Strip Clubs	80
Perestroika	0
Split Sides	0
喜欢的服装	Russian
喜欢的车辆	Comet、Habanero、Patriot、Rebla、Super GT

Alexandra Chilton

在网上约会的女友之一，她需要在Craplist.net才能找到（网吧主页上会有这个网站的链接，直接输入网址也可），她的网名叫“Liberated Woman”，完成“Out of the Closet”任务之后就可以联系她。提升好感度的好处是买衣服可以打折。

地点	好感度
Any Diner	60
Cluckin' Bell	50
Burger Shot	50
Pizza This	60
Superstar Cafe	50
Mr. Fuk's Rice Box	50
Comrades Bar	60
Lucky Winkles	70
Steinway Beer Garden	70
Jerkov's	50
Club Liberty	50
Bowling	80
Darts	80
Pool	80
Strip Clubs	80
Perestroika	80
Split Sides	80
喜欢的服装	Perseus
喜欢的车	Cognoscenti、Huntley、Infernus、Stretch、Turismo

Carmen Ortiz

在网上约会的女友之二，在love-meet.net网站的昵称是“SoBoHoe”，职业为护士。她的个性是爱慕虚荣，约会的时候多带她去高档餐厅会很有效果。提升好感度的好处是以后可以打电话给她，补充自己的体力，当然也有偶尔耍性子的时候……

地点	好感度
Any Diner	60
Cluckin' Bell	50
Burger Shot	50
Pizza This	60
Superstar Cafe	50
Mr. Fuk's Rice Box	50
Comrades Bar	90
Lucky Winkles	90
Steinway Beer Garden	90
Jerkov's	90
Club Liberty	90
Bowling	70
Darts	80
Pool	60
Strip Clubs	80
Perestroika	80
Split Sides	80
喜欢的服装	Modo、Perseus
喜欢的车辆	Dukes、E109、FXT、Stallion、Sultan RS

Kiki Jenkins

在网上约会的女友之三，在love-meet.net的昵称为“LawChick”，她的职业是律师。天性同情贫穷的人，所以你约她的时候尽量穿得窘迫一点，别开太好的车。与她搞好关系的好处是被警察通缉的时候给她打电话可以降低通缉星数。

地点	好感度
Any Diner	65
Cluckin' Bell	65
Burger Shot	65
Pizza This	65
Superstar Cafe	65
Mr. Fuk's Rice Box	65
Comrades Bar	65
Lucky Winkles	70
Steinway Beer Garden	70
Jerkov's	85
Club Liberty	85
Bowling	80
Darts	80
Pool	80
Strip Clubs	0
Perestroika	80
Split Sides	80
喜欢的服装	Russian、帽子、墨镜
喜欢的车辆	Chavos、Dilettante、Marbella、Washington、Willard

自由城的小秘密

用枪射击轮胎，会看到轮胎慢慢泄气瘪下去，在这个情况下开车行驶一段路后轮胎会被磨光，你可以看到车轮钢圈在地上摩擦出的火花。同时按住LT/L2和RT/R2键在地上空转轮胎会让轮胎过热，到达一定程度后就会爆胎，可见本作细节的用心之处。

多人游戏模式简介



本作除了有着几乎是探索不尽的单人游戏模式外，还包括同样精彩的多人游戏模式。游戏支持最多16位玩家共同在自由城横行霸道，并且在进行多人游戏的同时，自由城的居民们依然过着自己的生活，这简直是太神奇了！游戏的多人模式开启方式是通过手机选择“Mutiplayer”，不过在这之前请您务必回家存档一次，下面就为大家简单介绍一下游戏的多人模式。

模式名称	规则简介
Deathmatch	死亡竞赛，分为单人和团队两种。打死对手并捡起掉下的金钱，限时内获得金钱最多的玩家或队伍取胜。
Mafiya Work	黑帮任务，分为单人和团队两种。剧情中的Kenny Petrovic会给大家指派各种任务，根据指定目标完成即可获得奖励。
Car Jack City	抢车任务，分为单人和团队两种。地图上固定的几个地方有目标车(绿色点)，玩家抢到车后要开往指定地点(Drop-off Point，黄色点)，而这些地方都有NPC守护。交车的时候会根据车辆损毁状况来给予奖励，如果车中载有毒品，则奖金与车辆的损坏情况无关。
Cops n' Crooks	警察与黑帮，只有团队模式。一队为警察，一队为黑帮，地图上警察可以通过GPS看见黑帮，而黑帮无法看到警察位置。这个模式分为两种玩法，“All for one”则是在黑帮中拥有一名BOSS，黑帮要保护BOSS到指定地点乘车逃离，而警察则以歼灭BOSS为获胜条件，除了BOSS外，其他玩家均可重生。“One for all”则是没有BOSS，警察以歼灭黑帮为获胜条件，所有玩家在一轮比赛中不可重生。
Turf War	地盘之争，只有团队模式。玩家互相占领对方地盘，消灭该地盘内所有敌人后需要站在该地盘的光环内，占领度达到100%后即可占领地盘，队友越多需要的时间越短，占领后可随着时间的流逝获得金钱奖励。
Free Mode	自由模式，这是一个合作模式。玩家进入自由城后，没有目标，没有时间限制，尽可为所欲为。
Hangman's NOOSE	刽子手的绞索，这是一个合作模式。所有玩家都是队友，共同努力摆脱游戏中飞虎队的追击，逃到指定地点即可获得胜利。
Deal Breaker	交易破坏者，这是一个合作模式。在摩托帮与黑手党之间有一场交易，你和你的队友需要去破坏这次交易，一个活口都不要留。
Bomb da Base II	引爆老巢，这是一个合作模式。死对头在港口即将进行一笔大买卖，你和你的队友需要先去偷取炸弹，然后安放在交易船上，在引爆之前赶紧跑到安全的地方吧。
Race	竞速模式。分为三种：Road/Heli/Boat Race是分别以汽车/直升机/游艇进行的竞速比赛，第一个到达终点的玩家获胜；Free Race则没有规定路线，比的是谁会抄近道；Cannonball Run需要通过规定线路的所有Check Point并第一个抵达终点的玩家获胜。
GTA Race	基本和Race模式相同，但更加暴力，因为你可以选择下车拿起武器把对手送上西天，可选择的竞速工具还包括直升机和游艇。

游戏秘技

在游戏中通过电话拨打以下号码，可以开启相应秘技，不过一旦开启秘技模式(屏幕上会显示Cheat Mode Enabled)，就无法再获取相应成就，请各位成就犯注意(红字即为会影响成就的秘技)。这些号码拨打过一次之后即可在手机的“Cheats”菜单中直接选取，免除重新拨号的麻烦。



号码	效果
468-555-0100	改变天气
486-555-0150	获得第一类武器(以AK-74为代表)
486-555-0100	获得第二类武器(以M16为代表)
267-555-0150	提升通缉星数
267-555-0100	降低通缉星数
362-555-0100	回复防弹衣
482-555-0100	回复体力、防弹衣和弹药
948-555-0100	你当前正在收听的歌曲信息
265-555-2423	获得一辆Banshee
227-555-0142	获得一辆Cognoscenti
227-555-0175	获得一辆Comet
938-555-0100	获得一辆Jetmax
625-555-0150	获得一辆Sanchez
227-555-0168	获得一辆SuperGT
227-555-0147	获得一辆Turismo
359-555-0100	获得一辆Annihiliator
227-555-0100	获得一辆FIB Buffalo
625-555-0100	获得一辆NRG-900

成就列表

成就名称	成就点数	完成方法
Assassin's Greed	20	完成全部9个暗杀任务
Chain Reaction	20	在10秒钟内炸掉10辆汽车
Cleaned The Mean Streets	20	通过警车的报警系统解决20次现场犯罪
Courier Service	10	完成Little Jacob指派的全部10个送包裹任务
Dare Devil	30	完成全部50个特技跳跃
Dial B for Bomb	10	解开Packie指导的电话遥控炸弹技能
Driving Mr. Bellic	10	解开通过Roman呼叫出租车的技能
Endangered Species	50	找到全部200个鸽子
Fed The Fish	5	完成“Uncle Vlad”任务
Finish Him	15	在4分钟内完成10次反击(肉搏时按A键回避)
Full Exploration	20	解开所有岛屿的限制
Genetically Superior	25	在20场单机街头竞速中取胜(致电Brucie获得任务)
Gobble Gobble	10	在保龄球游戏中连续三次全中
Gracefully Taken	10	完成“I'll Take Her”任务
Half Million	55	个人现金超过500000(五十万)
Impossible Trinity	10	完成“Museum Piece”任务
It'll Cost Ya	5	完成一次跨岛出租车行程(中途不可按键跳过)
Key To The City	100	任务完成度达到100%
King of QUB3D	15	在QUB3D游戏中获得最高分
Liberty City (5)	20	所有朋友的好感度在90%以上
Liberty City Minute	30	在30小时内完成主线任务
Lowest Point	5	完成“Roman's Sorrow”任务
Manhunt	15	通过警车完成全部30个最高通缉任务
No More Strangers	5	遇到街头所有“陌生人”
Off The Boat	5	完成第一个任务
One Hundred And Eighty	10	在飞镖游戏中三镖获得180分
One Man Army	40	在六星通缉的情况下生存5分钟
Order Fulfilled	10	完成Brucie指派的10个偷车任务
Pool Shark	10	在台球游戏里击败一个朋友
Retail Therapy	10	解开通过Little Jacob购买枪械的技能
Rolled Over	30	在一次飞车里让车在空中翻转5次
Sightseer	5	完成全部直升机的自由城之旅(共六架)
That Special Someone	10	完成“That Special Someone”任务
That's How We Roll!	10	解开通过Brucie呼叫直升机的技能
Under the Radar	40	驾驶直升机穿越游戏里所有的桥洞(共十四个)
Walk Free	50	逃过四星通缉状态(通过给汽车喷漆或回家存档躲过通缉的无效)
Warm Coffee	5	成功与女孩约会并被邀请进屋
Wheelie Rider	30	驾驶摩托仅用后轮行使超过500英尺
You Got The Message	20	完成Stevie指派的全部30个偷车任务
You Won!	60	完成最后一个任务(游戏主线任务通关)
Auf Wiedersehen Petrovic	30	在所有多人排位赛中作为警察与黑帮都拿过第一
Cut Your Teeth	5	在多人模式里获得个人级别提升
Fly The Co-op	15	在“Deal Breaker”、“Hangman's NOOSE”和“Bomb da Base II”模式里取得胜利
Join The Midnight Club	10	在自车损毁不太严重的情况下完成一次在线排位赛胜利
Let Sleeping Rockstars Lie	10	在排位赛中杀死一名Rockstar成员
Taking It For The Team	10	在所有排位赛的组队模式中获得过胜利
Teamplayer	10	在排位赛的组队模式中杀死对方5名玩家
Top Of The Food Chain	10	用手枪(pistol)在排位赛的死亡竞赛模式里杀死20名玩家
Top The Midnight Club	20	在排位赛的多人竞速里获得20场不同场次胜利
Wanted	20	在多人模式里升至最高等级





100%任务完成度完全列表

分类	说明	百分比
主线剧情	主线剧情任务+规定任务*(共90个)	68%
偷车任务	Stevie指派的偷车任务	2%
朋友任务	解锁所有特殊技能并完成所有社交活动(Roman与Dwyane除外)	10%
社交活动	在所有社交活动中(保龄球等)击败过所有NPC与朋友	5%
陌生行人	找到所有的陌生人并完成他们的任务(Jeff、Cherise、Clarence和Ivan除外)	5%
最高通缉	完成30个最高通缉任务	2.5%
犯罪现场	完成20个犯罪现场任务(可累计)	2.5%
猎杀鸽子	找到全部200只鸽子	2.5%
特技跳跃	完成全部50个特技跳跃任务	2.5%

*注：规定任务在后面的“分支任务攻略”中用星号特别注明。

自由城的小秘密 本作的车损系统做得也十分细致，开车撞击不同的部位都会有不同的物理反应，车前盖撞了之后还会被风吹得掀翻起来，车门也会逐个撞掉，前后共四个车灯也都可以单独碰撞。不同的车型本身的性能也不一样，跑车容易撞烂，而最结实的车莫过于垃圾车了……



出来混，迟早要还的！

——《GTA IV》故事梗概

我曾经以为，自己可以做一个好人。

然而，当凯特(Kate)的衣服被她的鲜血逐渐浸透，脸上的笑容慢慢褪去，紧握着我的手瘫软在地上的时候，我心中只有无尽的悔恨、愤怒与伤心欲绝。这一切都是因果报应对我的惩罚，只因我是始作俑者。

我记得在那个令我犹豫不决的时刻，我惟一想打电话倾诉的人就是凯特。在那一刻，我曾经几乎迷失了自己，面对金钱的诱惑，我不知道该不该去找德米特利(Demitri)寻仇，他开出的价格的确很难令人拒绝，甚至连罗曼(Roman)都说："兄弟，有了这笔钱，我们就能想干什么就干什么了！"但是我仅有的一点良知还在我内心挣扎，我只能给凯特打电话，她告诉我，她出生于一个罪恶的家庭，金钱并没有给她带来快乐，她需要的是平淡的生活。这个时候，我才明白，她就是我今生的所爱，我要为我和她选择正确的道路。

我以为干掉了德米特利，可以让一切都平静下来，我甚至迫不及待地在接凯特一起去参加罗曼婚礼的路上向她求婚，在她答应我的那一瞬间，我真的以为自由城给予了我真正的自由。然而令我始料未及的是，是我把凯特带上了这条不归路，吉米(Jimmy)那个老疯子打碎了我的美梦，罗曼的婚礼被染上了血色，凯特成了无辜的牺牲品。

小雅各布(Little Jacob)，他是这个城市里除了罗曼以外我惟一可以无条件信任的人，也只有他在这个时候可以义无反顾地站出来带我去找吉米寻仇，他跟我说："你从未获得过你所应有的尊严。"干掉吉米不是惟一的目的，我要为我和凯特找回失去的尊严。我一点也不想让罗曼跟我们一起去，他刚刚和玛洛丽(Mallorie)喜结连理，我已经失去了凯特，我不想让玛洛丽成为新婚寡妇。但此时的我已经没有太多的精力与罗曼喋喋不休，我抱着必死的决心去找吉米，一路上在我的脑海里不断冒出自从我来到自由城后发生的所有事情……

我还记得在那个寒冷的夜晚，罗曼喝得酩酊大醉来自由城的港口接我，我的美国梦从那个夜晚开始，却也结束于那个夜晚——罗曼曾在信中说，他拥有洋房洋车洋妞儿，但我却看到的是一间破房，一辆破车，至于洋妞……哼哼，哪个不长眼的洋妞会看上这个欠了一屁股债的猪头?

还有米歇尔(Michelle)，她是除了玛洛丽之外我在自由城遇到的第一个女人，我一直以为这个自称自己有"洁癖"的女人会是我在自由城的归宿。我曾跟她在床上疯狂地享受快感，但当她的真实身分暴露的时候，我觉得自己被侮辱了，从此不再见她。

对于麦克雷利(McReary)家族，我一直抱有一丝愧疚。因为弗朗西斯(Francis McReary)的要挟，我杀了他的大哥德里克(Derrick McReary)，而被蒙在鼓里的帕基(Packie McReary)一直对我感激不尽，不仅仅是因为我跟他们在那起银行劫案中出生入死，更重要的是我在他哥哥的葬礼上拼死保护德里克的遗体，而我只是觉得自己在还债——但我保证，我爱上凯特是真心的而不是出于任何怜悯。

还有U.L.Paper，他自从出现后一直在利用我，也许是出于内心的仅有的一点良知，我给他的政绩加了不少星。不过他倒也没有失信，他给我找来了伊万(Ivan)，这个曾经是我的朋友，却最后因为区区1000美元而背叛了我们的人，那场灾难的战乱只留下我和他两个幸存者，我发誓要亲手将他血刃！然而当我用枪指着他脑袋的时候，我忽然意识到，憎恨一个人最好的方式就是让他生活在痛苦中，他早已因为背叛而被自责折磨得痛不欲生，我为什么要帮他用死亡来洗刷他的罪恶?

对于杜恩(Dwayne)，他与我有些同病相怜。十岁的时候他就亲手杀死了自己的恶棍父亲，他跟我说："在那一刻，我没有害怕，我没有恐惧，我什么感觉都没有。"外表看起来凶神恶煞的他却有着非常脆弱的心，他其实没有任何恶意，他所做的一切只是为了保护他自己，所以当花花公子(Playboy X)要我解决杜恩这个麻烦的时候，我毫不犹豫地让这个趁杜恩入狱而篡位的小子知道被背叛是什么滋味。

还有布鲁西(Brucie)，还有曼尼(Manny)还有波尼(Bernie)……还有无数在自由城与我火拼或者与我并肩的人，我们到底是在为什么争个你死我活? 直到凯特的死，我似乎才找到了最后的答案：出来混，迟早要还的！

在自由城的欢乐女神像下，我结束了吉米这个老疯子的生命，不是为我，是为了凯特。似乎从这一刻开始，我才能拥有真正的自由，但是我明白，真正的自由不是为所欲为，真正的自由是可以不再做违心之事。

自由城的小秘密 除了车以外，人的受创效果也做得很细致，射击身体不同部位有不同反应就不说了，受创后的动作也不一样，有一瘸一拐的，有捂着肚子的，有的倒下前会乱射一通，有的躺在地上还会拼死射击，并且受伤时候的惨叫声也有很多种。

剧情任务攻略

以下任务并非以剧情发展为顺序。玩家在游戏过程中请根据任务指派人以及任务名来参考本攻略。主人公Niko下船后，游戏便正式开始了。首先要Roman送回住处，只需沿着迷你地图上的黄线前进即可。这里算是给大家熟悉一下车辆的基本操作。到家后进入剧情，剧情结束后可以正式开始任务。



Roman任务

Mission 1 It's Your Call

游戏一开始只能领取Roman的任务，只要前往他那家快要破产的出租车公司总可以有事儿做。而Roman的出租车公司会在地图上显示出一个"R"来标明位置。刚到那里便发生了不愉快的事情，于是Niko要送Roman前去指定地点拿钱。这个任务只能使用Roman的车，所以驾驶的时候小心为妙。上车后前往目的地，到那里后Roma会让Niko在车中等他，并且给了他一部手机，如果发现什么情况不太对的话就立刻打电话给Roman。屏幕左上方会出现各种操作提示，当屏幕下方显示打电话给Roman的时候，立刻拨通Roman的号码让他出来。接着就是一场逃亡，只要顺利逃回公司任务就算完成了。

Mission 2 Three's Crowd

完成第一个任务之后要再过一会才会有下一个任务出现，趁这段时间可以在这个区域随便逛逛，直到下一个任务出现后再前往Roman的公司。剧情过后Niko被派去接Roman的女朋友，这次任务还是只能使用Roman的车子。到达目的地后按照屏幕提示按一下喇叭，两位女士便会上车。这个任务里，Niko会认识他在美国的第一个女人——Michelle。



把她们送到Michelle的住处后，按照Roman的要求去服装店换件衣服，离开服装店后任务结束，并且得到Michelle的电话号码。

Mission 3 Bleed Out

在路上闲逛一会后会接到Michelle的电话，让你陪她出去玩。这自然是不会拒绝的，立刻驱车前往。但是在快要到Michelle住处的时候会接到老哥Roman的电话，说他在某处正被人痛扁，还是先去救Roman吧。在篮球场上Roman正被两个大汉放倒在地，游戏的第一场战斗开始了，这里是徒手作战，虽然之后徒手的机会不多，但是这里还是好好熟悉一下的好。将两名打手解决后会需要追赶已经逃跑的指使者。开Roman的车一路追逐后他会在一个类似工厂的地方停下，然后逃向楼上，下车追上去把他放倒。这里实际上可以将他推出窗外，很省事。不过这家伙手中有刀，要注意他的攻击。接着把倒霉的老哥送回公司就可以完成任务了，在送Roman的路上会收到Michelle的短消息。

Mission 4 First Date

Michelle的短消息中说她还在家中等着Niko，于是继续前往Michelle处，到达会发生一段剧情，结束后两人驱车前往游乐场。到达目的地之后Michelle提出去打保龄球，于是带她到游乐场里的保龄球馆玩两局，接着就可以带她回家算是完成任务了，这以后就可以经常约Michelle出来了。

Mission 5 Easy Fare

约会结束后就可以前往Roman的公司了，经过一段剧情，Niko领到了新任务。先驾驶Roman的车前往指定地点去接Jermaine。到达新的目的地后发现警察追来了，接着就是一场和警车间的追逐战，只要多多注意转弯并且尽量避免因为撞车而被迫停下，用不了多久即可逃出通缉范围并达到警察的追捕。完成这个任务之后便会在地图上出现修车厂的标志，以后就可以来这里修车了。



Mission 6 Jamaican Heat

再次前往Roman的公司，接下来便要完成一个护送Roman好兄弟Little Jacob的任务。出门后弄一辆车，然后前往Little Jacob的所在地，就是地图上的蓝点位置。带上他之后他会告诉你下一个目的地，到达后下车，Little Jacob会自己走进去，而Niko需要从另一个小巷绕过去在一处高台上掩护他。剧情过后开始一场小规模枪战，把三个人解决后对面的天台上还会出来一个家伙，放到他就可以结束战斗。接下来把Little Jacob送到他要去的地方就完成任务了。这个任务结束后会接到两个电话，一个是Roman的债主，一个就是Little Jacob。接下来就可以在他们两人这里领取任务了。

Mission 7 Uncle Vlad

前往老哥Roman的公司，发现他正一人在那里喝闷酒，明显是因为女人的问题，抢了他女人的正是Vlad，忍不可忍的Niko打算去找Vlad算账。出公司后和Roman两人驱车前往那间酒吧，而Vlad正和几个人在一起喝酒。Niko进去后没说两句就开打了，先把两个挡路的家伙做了，然后去追Vlad。Vlad离开酒吧后会驱车逃跑，又是追逐部分，不需要开枪，跟紧就可以了，跑上一段后Vlad会下车无路可逃，这时候追上去就会进入剧情。然后可以选择是否杀掉Vlad，杀或者不杀对剧情基本没有影响，反正Vlad的戏份就到这里了。（本攻略选择的是杀死Vlad）

Mission 8 Roman's Sorrow

把Faustin的任务全部做完之后屏幕



上会有提示给Roman打个电话，通话后发觉好像有些不太对劲，Niko立刻前往Roman处。到达后发现Roman正藏在自己车子的后备箱里，把他拉出来后经过剧情继续任务。当他们回到家时发现自己的家已经变成了一片火海，无奈只能前往Roman的公司，然而公司也正燃烧着熊熊烈火。经过一段争执后，Roman决定前往Bohan区自己以前的一处破旧住所，驱车到达之后任务完成。

Mission 9 Hostile Negotiation

经过了一阵辗转后，本以为可以相对安定下来了，但是却突然接到Mallorie的电话，听起来Roman被人绑架了。来不急多想了，Niko立刻前往Mallorie提供的地点，是一座废弃的工厂，Roman果然在这里。进入工厂后就立刻开始了一场厮杀。对方火力很强，一定要注意隐蔽，如果手中有手雷的话，千万不要吝啬。这里有很多气罐，可以引爆这些"天然炸弹"给对方造成打击。Roman在最顶层，一路杀上去后发现Roman被人挟持了，换成狙击步枪，找到空隙击毙挟持者。之后跟着Roman到楼下，开车回家后任务完成。

Mission 10 Weekend at Florian's

Ray打来电话说了找到Niko要找的人了，挂上电话后Niko立刻给Roman打了电话，并且准备去接他。带上Roman后就开始向下一个目的地进发，在这里会遇到一个街头画师，与他对话后让他也上车，然后根据他的指引前往目的地。相信"turn right"和"turn left"大家还是能够明白的。到了以后尼克杀气腾腾地冲上楼去，找到了Florian，剧情过后，任务完成。

Mission 11 That Special Someone

做了那么长时间小弟，终于可以去处理自己的事情了。U.L.Paper打来电话，告诉Niko已经找到他要找的人了，他们会把人送到机场，让Niko去那里等着。Niko打了电话给Roman，两人一起前往机场，见到了Ivan。最后要玩家做出选择，是杀死他还是放过他。



自由城的小秘密 每次按Y/△键抢车的动作也都是不一样的，有直接把人拽出来的，有时候还会踹司机一脚，如果手中持有武器的话，每种武器抢车的动作也不尽相同。更可怕的是，被抢乘客下车后的反应也是因人而异，而遇到那种胆子大过来反抢的动作也有不少变化。

Brucie任务

Mission 1 Search and Delete



从Brucie那里领到任务之后出来先偷辆警车，然后Niko会给Brucie打电话，他会告之要找的人的名字，接下来通过警察的网络找到那个人，并且确定他现在的所在地，接着就可以去找他了。到达地点后进入房子会发生剧情，剧情结束后目标人物会逃跑，立刻驱车追赶，如果手上有速射武器可以在行驶中将其击毙在车里，不然就必须想办法把他的逼到墙角让其弃车逃跑，在车外将他击毙。把这家伙收拾掉之后任务便完成了。

Mission 2 Easy as Can Be

这次到Brucie的住处会领到一个取车的任务，看其来没什么难度。前往取车的地点后上车会发生剧情，Niko被人盯上了。剧情过后什么都不用管，只管跑就可以了，千万不要让袭击的人冲到前面，不然基本就被堵死在路上了。一直将车开到Brucie的车库，然后任务完成。

Mission 3 Out of the Closet

做完Manny的第一个任务之后，会收到Brucie的短消息，他那里又有新任务了。领取任务之后就先去网吧，到交友



网站上找到一个叫French Tom的男人，并且发出约会邀请。然后过两天再去看你的收件箱，会有他的回信，不用担心忘记，会有Roman的短消息提醒你。收到邮件后Tom会约定一个时间在快餐店见面，但是实际上不用那么守时，早点去的话他也会在那里。聊了两句后就可以根据屏幕上的提示站起来将他搞定了。放倒他之后会得到比较丰厚的报酬，任务完成，不过如果枪声引来警察的话还是要逃脱警察的追捕才可以啊。

Mission 4 NO.1

这是一个赛车任务，搞定那个同性恋之后前往Brucie那里，他会炫耀自己准备拿来参加比赛的改装车，但却发动不了，于是他决定和Niko去弄一辆好车来。前往目的地后会发现那里有一辆黄色跑车，驾驶它前往比赛的起始点，接下来要做的就是取得比赛的第一了。这个任务没什么别的要点就是讲究驾驶的技巧性，如果对驾驶不熟悉的玩家最好先练习练习再来完成这个任务。完成这个任务之后Brucie的任务就全部完成了，不过之后还可以打电话给他参加这种比赛赚点外快。

Little Jacob任务

Mission 1 Concrete Jungle

前往Little Jacob的住处后会在门口和他交谈一番，之后出门弄辆车，前往指定地点。到了以后发现是和上次的掩护任务差不多的任务，在Little Jacob进屋之后绕到屋后的小巷中等待事情进一步发展，不一会会看到几个小混混模样的家伙夺路而逃，把他们干掉吧，可以直接用车撞死，这样比较省事。解决了3个混混之后把Little Jacob带上，不要以为可以送他回家了，接下来要前往另一个地方解决另外一群人，到达后不需要绕到小巷去了，和Little Jacob一起到门口，然后根据屏幕上的提示操作，一路杀进去。把这里清理干净后就可以送Little Jacob回去了，到达目的地便完成任务。

Mission 2 Shadow

这次Little Jacob想请你帮忙消灭一个小帮派，出门以后驱车前往目的地，到了以后别急着动身，等目标人物出来慢慢跟踪他，千万不要让他跑了，也别把他给杀了，不然都会任务失败。如果被他发现了他会跑，只要追着他就可以了，连按"A"键可以快跑。等他进入一栋楼之后就不用急了，一层层找上去可以发现他们的老巢，里面藏了三个家伙，把他们统统做掉就完成任务了。结束这个任务之后可以从Little Jacob那里接到一些零散的运输工作，只要打电话给他的时候选择"job"就可以了。至此，Little Jacob的主线任务也都完成了，不过不要以为之后他就不会出场了哦。



Vlad任务

Mission 1 Bull in a China Shop

前往酒吧便可以找到Vlad，这个家伙以Niko的堂哥Roman欠了他一笔钱作为要挟手段，让Niko帮他去一家瓷器店收保护费。目前Niko只能照做，出门后开车前往指定地点，到达之后会发生与店主间的一小段对话，明显店主不愿意给钱。于是根据屏幕提示找点什么东西可以把商店玻璃砸碎，如果现在已经有棒球棍那就直接对着玻璃砸一棍子即可。店主会马上冲出来乖乖的将保护费交给Niko，接着回到酒吧向Vlad交差就完成任务了。

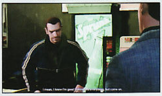


Mission 2 Hung Out to Dry

刚结束上一个任务没多久就接到了Vlad的电话，于是再次前往酒吧去见他。这次是去一家洗衣店收保护费。到达洗衣店后，洗衣店老板夺路而逃，立刻追上去，当Niko追出店外的时候发现老板已经驱车逃跑。随便抢一辆旁边的车追上去，如果手中有枪的话可以按"LB"键射击，用右摇杆控制准心。把店老板堵下来之后进入剧情，等到剧情结束会给Vlad打电话，任务结束。

Mission 3 Clean Getaway

再次前往酒吧，Vlad依然在那里等着给Niko布置新的任务，这次是一个没钱还



债的家伙要去处理，不过不用大动干戈，把他的车抢来就可以了。先进入高架铁路车站，乘火车前往目的地。从火车出来后会有新的目标出现，到那里发现目标人物正在擦车，不用理会他，直接过去开门把车开到Vlad那里就可以了。半路上给Vlad打了个电话，貌似他对这辆车不是很满意，于是让Niko去把车洗一下，洗完车后就可以继续前往Vlad指定的车库，将车入库后即可完成任务了。

Mission 4 Lvan the Not So Terrible

Vlad终于要让Niko去杀人了，得知了任务地点后就去做该做的事情吧。不过在Niko开车刚刚靠近目的地的时候，目标人物开车窜了出来开始逃跑。接下来就是一场较长的追逐，一路上用不着开枪之类的，只要紧跟在他的后面就可以了。在停在了一个建筑工地旁边后，目标人物开始向楼上跑去，根据画面提示在高楼间跳跃。最后会让你选择是杀了这个人还是放他一条生路，不管如何选择对结果都没有任何影响，这里就看玩家自己的意思了（本攻略放了那家伙一条生路）。这是Vlad的最后一个任务，完成这个任务后便会去杀掉Vlad(Roman任务)。

Faustin任务

Mission 1 Crime and Punishment

接到Roman的电话之后前往见面地点，发现Roman藏在一个垃圾箱里。对话还没结束，Niko被人打晕，连同Roman一同被抓到了一个老大的家里……剧情结束后Niko需要去弄一辆警车，找到警车后会有人给Niko下一步指示，接着前往地图上标有蓝点的位置。这次的蓝点是辆小货车，而且不止一辆，Niko需要从中找出被指定的那辆。具体方法很简单，打开警车的警灯，只要遇到小货车了它们都会自己停下，你只要靠近窗口问话即可。如果他们打开后门之后向你攻击，那就尽快还击，并且这说明你要找的车就是这辆，同时会有警察前来追击你，抓紧时间逃跑吧。接着只要将小货车开到指定地点便算完成任务了。这个任务完成之后就可以前往Faustin的家里去领取他的任务了。



自由城的小秘密 自由城的市民在路上也都有各自的表现，有聚众聊天的，有坐在长凳上或走在路上看报纸的，有边喝咖啡边走路的，有拎着大包小包购物袋的，而最搞笑的莫过于在你South Bohan家门口街对面有一名站在街边进行反政府演说的神经病……



Mission 2 Do You Have Protection?

到Faustin得到新的任务，剧情结束后带着Faustin的跟班Dimitri前往目的地。首先前往一个成人用品商店收账，收账过程很有意思，先瞄准最右边的店老板威胁一下，接着瞄准中间的大个子，再根据提示找他腿上开一枪，然后老板会乖乖地把钱交给Dimitri。收完账Dimitri会带Niko去武器店选购一些武器，不要以为马上会有比较大规模的枪战，他只是提供了一个武器店的地址而已，接下来需要送他回Faustin的家里，任务结束。此任务结束后，Little Jacob那里会出现新任务。

Mission 3 Final Destination

Faustin正在一个秀场等着Niko，到达后他会叫你去杀掉一个碍事的家伙，虽然Dimitri反对，但是Faustin还是让Niko去办这件事情。先到指定的地点，然后Niko会给Faustin打电话，最后确定是否杀掉那个人。挂上电话后，目标人物会在地图上被标出，从旁边的楼梯上去到车站会触发剧情，把他的帮手干掉后立刻下楼，发现他已经开着车开始逃了，驾车追击，可以在路上就把他的车给射爆，任务完成。

Mission 4 No Love Lost

到达Faustin家的时候他正在发火，在为女儿交了个暴走族男朋友的事情大发雷霆。接下来接到的任务便是把那个勾搭Faustin女儿的那个小子给做了。接着到任务地点，会有一小段剧情，那个暴走男的逃跑了以后骑上一边的摩托车去追赶。路上比较难操作，所以不要急着在路上把他干掉，一直追到一片别墅区，他的暴走族朋友会出现，再追到一片草地上后就可以和他们交火了。对方火力还是比较猛的，利用树来做掩体，一点点推进，把这些小混混干掉也不难。把这些暴走族全部解决掉后任务完成。

Mission 5 Rigged to Blow

干掉了Faustin女儿的男朋友后再次来到Faustin家中，领取到新任务后出门前往目的地去找一辆卡车。上了卡车之后Niko会给Faustin打电话，然后根据吩咐



前往目标地点，并且Niko得知车里装满了炸药，这个车现在就是个巨型炸弹。开着炸弹行驶自然要小心一些，尽量放慢速度吧，如果撞击过于猛烈炸弹会被启动。将汽车炸弹开到指定的车库里之后，按照屏幕上的指示启动炸弹，接着Niko便会跳车逃跑，一阵巨响后停车的地方立刻火光冲天。接着立刻跑离现场，可以避免被人发现，等Niko开始给Faustin打电话，任务便完成了。此任务完成后可以接到Roman的电话，地图上出现Brucie的任务点，可以开始从他那里领取任务。

Mission 6 The Master and the Molotov

完成汽车炸弹的任务后会收到一条Dimitri的短消息，于是前往消息上指定的地点，也就是地图上标有"Dr"的地方。在那里与Dimitri跟Niko说如果杀死Faustin可以给他一大笔钱，Niko答应了，并前往Faustin的俱乐部去找Faustin。先在门口等待，等到Faustin到达后便进去找他。剧情之后开始火并，剧情之后开始火并，把厅里的小弟收拾掉之后Faustin会向后台跑，一路追杀过去。Faustin会逃到右侧一栋楼的楼顶上，冲上去把他干掉任务就算完成了。

Mission 7 Russian Revolution

干掉Faustin之后给Dimitri打电话问他要钱，Dimitri把交钱地点定在了码头。接着Niko会接到Little Jacob的电话，说会在取钱地点等他，于是Niko直接前去取钱。到了以后会发生剧情，Dimitri并没有打算付给Niko任何资金，并且企图灭口。这场算是游戏开始以来最大的一次枪战，当这里的家伙被解决得差不多时，会有警察前来包围。在门口放倒几个堵门的警察立刻抢一辆警车开始逃跑吧，等到逃过这次追捕后将Little Jacob送回家就算完成任务了。到此Faustin的任务就全部结束了。

Manny任务

Mission 1 Escuela of the Streets

在Roman女友Mallorie的介绍下，Niko前往一个叫Manny的人开的健身房。到达后虽然发生了点不太愉快的事情，但是Manny还是决定让Niko做些事。第一个任务就是和Manny一起清理街区。到达目的地后会看到一个小混混前来开走一辆车，一路跟踪他，路上不要靠太近，否则会被发现。一直跟到他的窝点，Manny会让你下车把房间里的人全都干掉，自己先离开了。但是房间的门却打不开，也没有别的入口，这时Manny会打电话给Niko，透露了会有一扇窗户可以打破后翻进去。照着这个方法进入后将房间里肃清就可以完成任务了。

Mission 2 Street Sweeper

第二次到达Manny的健身房时，他正在和一个警察合影。聊了几句得到新任务以后就可以去执行了。前往任务地点会发现有一群小混混在一间小汽车修理铺聚集，不需要任何交涉，直接开火。这里建议直接在车里射击，因为消灭了几个以后会有几个小混混驾车逃跑，需要追上去以后把他们击毙在车中，或者火力够强的话直接打爆他们的汽车也可以。不过枪声会引来警察，在解决了这些混混之后还需要逃离警察的搜捕才算完成任务。

Mission 3 The Puerto Rican Connection

这次Manny还是拜托Niko继续帮他



清理街区。出门后前往大桥边的指定地点，会看到火车正从桥上开来，跟上去，一直跟到火车到站，目标人物下车为止。目标人物出站后会上车，可以在他上车之前就把他干掉。如果等他上了车才开始边追边打的话会变得很麻烦。把目标人物消灭后便可完成任务，不过枪战再次引来警察，赶快逃脱追捕吧。这个任务完成后，Manny的任务就算全部完成了。

Elizabeta任务

Mission 1 Luch of Irish

Mallorie又给Niko打来了电话，又有新的活可以干了，一个叫Elizabeta的人想找个帮手。到达目的地后和Mallorie一同到Elizabeta的家中，了解了任务内容后，Niko要和Elizabeta的朋友Packie一起离开了她的住所。接下来Niko要前往目的地的一座楼顶上进行狙击，到达聚集点后对面的巷子里开始谈判，没过一会两方便开始互相开火。这时候Niko需要将头上带有红箭头的人全部杀死，并且保证我方人员的安全。这里要注意的躲在左下方的Pockie会被对方偷袭，稍不注意他就会被干掉，然后直接任务失败。另外最里面车上的人也要尽快干掉，不能让他把车开走。



Mission 2 Blow Your Cover

再次前往Elizabeta的住所，认识了Johnny和Playboy X，接下来的任务将要和Playboy X一起去完成。这次任务是要去干掉一个警方藏匿在我方内部的卧底，到达任务地点时Johnny已经在那里等着了。进屋后没说两句对方就拿出枪来开始射击，紧接着房屋会被特警包围。犹豫特警都是装备防弹衣的，所以对付起来比以前的家伙要条消耗一些子弹。交火后一直跑向楼顶，解决掉挡路的警察后从另一个出口离开建筑，并且要抢一辆车逃离警方的追捕。顺利逃脱后将Playboy X送回住处，任务完成，从现在起，Niko可以前往自由城最大的Algonquin区，并且可以从Playboy处领取任务了。

Mission 3 The Snow Storm

这次的任务看起来就不轻松，要到一个废弃的医院中从一群毒贩手中抢一



包可卡因回来。建议先去武器店提升一下自己的火力，敌方火力猛烈，而且屋内还有很多煤气罐之类的易爆物品，虽然可以利用这些东西炸死对手，但是对手同样可以利用这些东西。把废弃医院里的人全部干掉后可以去拿桌上的可卡因，但是同时会有特警前来，赶快逃跑吧，游过河是一个不错的逃跑方法。接着把拿到手的东西送到在目的地等待的Little Jacob的手中，但是到了那里却发现一个让人吃惊的事情，剧情结束后任务完成。

自由城的小秘密

主角Niko站在路上不动的话也有很多动作，比如摸摸头发，整理一下自己的衣服，提一提自己的内裤……如果下雨的话，会看到Niko伸出手来试试雨点大小，淋雨的话会抖抖衣服上的雨水，同时你还可以看到没有打伞而被淋得落荒而逃的路人……

Mission 4 Have a Heart



前往Elizabeta家中发现她情绪非常不稳定，见到Niko之后就开始不断发牢骚。而Manny这时不合时宜地闯了进来，两声枪响后，Elizabeta请求Niko帮她把尸体给处理掉，免得有麻烦。离开Elizabeta的住所，会有指定的车辆提供给Niko运送尸体。这次处理并不是简单地找个隐蔽的地方藏尸，而是找了一个医生把尸体做了遗体捐献，手法果然高明啊。把尸体运到后医生会把尸体拿走，Elizabeta的所有任务也就做完了。

Playboy X任务

Mission 1 Deconstruction for Beginners

收到Playboy X的短信息之后，Niko便可以到他那里去领取任务了。Playboy X的第一个任务就是一场比较大的枪战。先和他一起驱车一起前往指定地点的那辆汽车，接着Playboy X会让Niko把工地里面的人全部搞定。不过在进入工地之前，要先把吊车上的3个守卫给狙杀。冲进去以后就一路杀向房顶吧。最终的目标人物会在楼房顶端的尽头，当Niko杀开一条血路看到他的时候，他正慌慌张张地在爬梯子，把他干掉就可以完成任务了。

Mission 2 Photo Shoot

这个任务开始以后，Niko的手机便被Playboy X换成了彩屏带摄像头的高档货，因为他需要Niko去拍点东西。先去指定位置找到一个叫做Marlon的人，然后用手机拍下他的照片发给Playboy X，如果拍错了他会回一个短消息要求重新拍摄。确定了眼前的这个人后，Playboy X会打电话过来要求杀死他，接下来的事情就简单了，开枪，完成任务。

Mission Choose The Holland Play

这是一个选择任务，在完成了Playboy X以及Dwayne的任务之后，分别接到两人的电话，而最后Niko必须从这两个人中挑一个出来杀死。任务本身没有什么难度，而且选择对游戏的进程影响不大。如果选择杀死Dwayne，Playboy X会支付丰厚的报酬；如果杀死Playboy X，没有资金上的报酬，但是可以占据他的房屋并能保留Dwayne对你的友好度，会影响到最后成就的取得。这里就看玩家个人选择了。



Francis任务

Mission 1 Call and Collect

在接到一个神秘短信之后，地图上会出现一个问号，在Algonquin区的最南端。到达那里之后发现是Francis，也就是那个在Manny家里出现的警察在等着。他以Niko之前干过的那些事情要挟Niko为他做事。得到第一个任务后前往目的地，站在一个高台边与一个叫Blackmailer的人通电话，电话号码在到达后Francis会发过来。在打电话的时候注意周围有没有一个在打电话时和听筒中说的话完全一样的家伙，那就是要找的人了，把他干掉，拿到他身上的胶卷回去交给Francis就完成任务了。完成这个任务之后，就可以从Francis那里找到新的事情做了。

Mission 2 Final Interview

前往Francis所在的警局，他会让你先找一家网吧。按照要求随便找一家网吧后打开网页会有Francis发给你的电子邮件，阅读后进入他发过来的网站。按要求浏览GAREERS页面，接着点击"SUBMIT RESUME"按钮，浏览完页面后点击最后一个按钮。关掉电脑后会有提示得到了Lawyers的号码，出门后Niko会给Francis打电话，接着根据吩咐给Lawyers打电话，一开始只有电话录音，但是一会便会收到回电，于是和对方约好第二天中午12点见面。等待时间比较长，在这期间可以去做点别的任务。第二天到点后，地图上会自动显示出约定的地点。到达后会有人将Niko领到目标人物的房间，随便聊两句后就可以动手把他干掉了，接着拿到他桌上的文件离开。这次面对的将是4星通缉，逃跑的时候还是比较有难度的，加油吧！逃过追捕后把文件交到Francis手上便可完成任务。



Mission 3 Holland Nights

再次前往警局与Francis见面，当然新任务也就来了。又是一个杀人的差事，到达目的地后可以先看一下周围的情况，目标人物在二楼，但是交火之后他就会躲在楼里的某处，你可以从后面街对面的一座楼顶上狙击他。另外，如果直接杀进去的话，可以选择是杀他还是留他一命。这里不管选择那一种都不会有太大影响，攻略中选择的是杀死这个家伙。之后会被警察通缉，想办法逃跑吧，躲过警察的搜索后任务完成。

Mission 4 Lure

这次Francis把见面地点定在了公园，剧情结束后开始任务。Niko要先去取得地图上标出蓝点的那辆汽车，然后开车到达指定地点后会给Francis打电话，他会让Niko到旁边一栋住宅楼的顶上去。上楼后站到狙击点，接下来会有任务提示显示要狙杀的那个家伙。虽然有很多窗户亮着灯，但是只有他的窗户开着，可以看到里面的电视在闪，先对着窗户旁的墙壁开一枪引他来到窗口，然后开枪射击。杀死目标人物后就想办法逃脱警察的追捕吧。逃脱后任务完成，并且会给Francis汇报任务情况。



Mission 5 Blood Brothers

接到Francis的电话之后，到他指定的街边与他见面，原来他在恼火Niko和Derrick搅在一起。最后Francis打算自己吧Derrick约出来，让Niko干掉他。当Niko在路上的时候会接到Derrick的电话，他猜到Francis要杀他，于是想请Niko帮忙。前往他们见面地点的附近，利用洗窗工人的升降机到楼顶上呆在狙击位置。等他们两人开始会面了这里便需要进行一个选择，杀死其中一个。本攻略选择的是杀死Derrick，开枪后立刻逃离事发地点，任务完成。这里建议玩家按照这一选择进行，因为Francis的任务完成度还没有达到100%，而Derrick的任务完成度已经满点了。想要达到100%完成度的话就只能先放这个腐败警察一条生路啦。

Mission 6 Undertaker

完成狙杀Francis和Derrick其中之一的任务之后，过段时间会接到Packie的电话，要Niko去参加葬礼，任务中杀的是哪个人，葬礼就是哪个人。但是在葬礼快要结束的时候，一行人遭到不明武装的袭击，在将教堂前的家伙们解决掉之后，得开着灵车前往墓地。这一路上会遭到别人的追杀，一定要尽快甩掉他们。另外这个任务中不光是车子坏了会失败，如果棺材从灵车里掉出来了，一样算作失败。将灵车安全开到墓地，任务完成。至此，Francis任务也都完成了。



Dwayne任务

Mission 1 Ruff Rider

Playboy X会在某时刻打电话给Niko，并且把Dwayne介绍给Niko，这样一来就又多了一个人的任务可以去完成。到了Dwayne的家中领取到新的任务，要前往唐人街杀一个背叛他的人。到达目的地之后会找到目标人物，还没说两句对方开了一枪就骑摩托逃走了。Niko躲过攻击，骑上旁边的车开始追击。依然是一个很考验驾驶技术的任务，而且除了旁边的摩托车以外不能使用别的交通工具，追在他的后面把他射下车杀死就可以完成任务了。

Mission 2 Undress to Kill

再次前往Dwayne的家中，他会拜托Niko前去艳舞俱乐部杀掉那里现在的三个经理。不用多说什么了，到达艳舞俱乐部之后不要急着进门，先弄辆大一点的汽车，把俱乐部的后门给堵住，接下来就可以大摇大摆地走进俱乐部。在进入舞厅之后开一枪，里面立刻乱成一锅粥，除了舞娘以外所有人都会向Niko开枪。这时候只要站在刚刚进来的门口守着，因为后门被堵，经理们只能从前门逃跑，当他们出来的时候只需要从容地喂他们几颗子弹就可以完成任务了。到这里，Dwayne的任务也就全部结束了。



自由城的小秘密 家里的电视机也是可以观看的，其中有一个台在播放名为《Republican Space Ranger》的动画，内容是恶搞《光环3》的，还有一档介绍自由城历史的的节目，另外自由城最大的电视台CNT也在不断播放最新剧集的广告，另外还有类似博彩的节目，内容丰富得很。

Packie任务

Mission 1 Harboring a Grudge

在游戏中接到Packie的电话之后，就可以前往他家去领取任务。第一次到他家的时候可以认识Packie的妹妹Kate。第一次任务是和Packie去抢一车货物，到达目的地后跟着Packie爬上房顶，会看到另一个仓库里停着一辆货车，而抢夺的目标就是那个。观察好情况后就可以开战了，把区域内的敌人都放倒以后可以大摇大摆地去开那辆货车。不过前往车库的路上可不轻松，一路上不断有人追击，尽量保持车身稳定，如果翻车了那就很可能得重头再来了。

Mission 2 Waste Not Want Knots

Niko再次到Packie家中的时候，已经有几个他的兄弟在那里了。这次Packie准备去抢一个帮派的东西，所以这次一共有四人参加行动。弄一辆四门的汽车，然后开车前往目的地。刚下车就会和对手交上火，而且对方火力非常猛烈，从外围杀进仓库后冲到二楼的小房间里取得那个包。接下来需要从后门离开，这时候边打边退，门口Packie会帮你掩护。出来后从小码头游到停在水面上的那艘汽艇边爬上去。将汽艇开到目的地后任务便算完成了。



Mission 3 Three Leaf Clover

Packie联系了家族中的几个兄弟，决定干一场大事，那就是抢银行。出来后找一辆四门汽车，开往银行。到达银行后会发生一段剧情，接下来Niko要到内部去取钱，拿到前后就是一场火爆的逃亡。跟着Packie兄弟从小巷中逃跑，出现的警察一定要快速消灭，不然在这里阻隔太久会被有更多警察。因为直升机加入追捕，于是一行人决定从地铁道逃跑，一路杀进车站，继续跟着Packie兄弟沿着铁轨跑。到达目的地后回到地上，眼前就有辆吉普车，没有什么别的选择了，赶紧上车继续逃跑，逃过警察的围堵后才能回家，不然是不会让车停下的。回到家里任务完成。Packie的任务到这里就结束了。

U.L.Paper任务

Mission 1 Wrong is Right

已经表露了自己身分并断掉联系的Michelle突然打来了电话，让Niko去见她一面。挂上电话后，在地图上会出现一个问号表示的地点，到达以后见到Michelle，并且见到了Michelle的上司U.L.Paper 。剧情过后Niko有了新的任务，而且是政府部门给他的秘密任务。前往任务地点后发现屋内空无一人，打电话给U.L.Paper，之后按照他的要求去看那台放在桌上的笔记本电脑，从目标人物的电子邮件中查出他的动向。接着前往下一地点，要弄辆车停在那里，因为不一会目标人物便会出现，剧情过后跟上去，追着把他给搞定就可以完成任务了。

Mission 2 Portrait of a Killer

任务一开始的时候先等待一下，U.L.Paper会发给Niko一张照片，然后去偷一辆警车，上传刚刚收到的照片，可以找到那个家伙现在的所在位置。驱车前往目的地之后会发现那里重兵把守，并且有上下两层，建议先在远处用狙击枪将第一层的守卫全部狙杀，第二层没有躲起来的也不要放过，这样等Niko冲进去的时候会轻松许多。目标人物就藏在最里面的一个房顶上，沿着旁边的集装箱爬上去将其射杀后就可以完成任务了。



Mission 3 Dust Off

接到任务后就可以向目的地出发了，快要到达的时候会接到U.L.Paper的电话，进一步交代了任务。Niko这次需要跟踪一架直升机，这可不是什么容易的事情，一定要多按"B"键观察现在直升机的位置，并且对驾驶的要求也不低。等到直升机降落了之后，任务要求会变成夺取直升机，这里有两种方法，如果认为自己手脚够快的玩家可以直接开车冲进去，然后上直升机开走，但是必须穿防弹衣，不然很快就挂了；另外就是老老实实地杀进去，后一种方法相对会安全一些。抢到直升机之后将其开到机场的指定位置降落，任务完成。

Mission 4 Paper Trail

在半道上会接到U.L.Paper的电话，让Niko到一个废弃工厂的后院去开一架直升机。按照要求到达指定地点后发现Little Jacob已经在直升机上等他了。上飞机后会接到指示去追击另一架直升机，一开始只要跟在他们后面即可。在穿过了整个Algonquin区到达海面上时，Little Jacob让Niko飞到对方的右侧，他好用火箭筒将其击落。前两发射失，直到第三方才将对手击落，接着将直升机降落在指定地点让Little Jacob离开后任务完成。至此，U.L.Paper的任务就全部完成了，虽然以后还会接到他的电话，但是不会再有新的任务。



Derrick任务

Mission 1 Smackdown

抢完银行没多久会接到Packie的电话，说他的另一个兄弟Derrick需要帮助。前往最后一个开放的区域找到Derrick，领取任务后弄一辆警车来，然后通过警察的网络找到Bucky的下落。开着警车前往指定任务的地点，等目标车辆出来后直接跟上。这里注意一下，不需要紧跟在他的身后走那些狭窄的小巷，只要沿着大路，根据小地图上他的位置绕过去即可。跟着他来到他们的老窝，接下来要做的便是将里面的人清理干净。在将所有人都消灭后会被通缉，顺利逃脱后任务便顺利完成。

Mission 2 Baby Sitting

收到Derrick的短消息之后前往指定的小码头，他会开着快艇来接你，接下来开着快艇到海面上见到Kim。这次的任务就是保护Kim在到达目的地之前不会被杀死。因为是在水面上，所以交通并不是很繁忙，但是在扫射的同时需要注意避开几座桥的桥墩以及不要误伤到Kim。在穿过第二座桥的时候会有直升机出现，这里不用担心，马上便会有火箭筒了。直升机只会在空中左右回避一下，算准提前量便可将其击落。将周围的敌人都清理干净后就可以送Kim到达目的地了。



Mission 3 Tunnel of Death

接到任务之后会被指定前往一个地方取得一辆大卡车，根据要求开着这辆卡车前往隧道。在隧道里到达指定位置后，将卡车停在路当中，记住，一定要横停在路中间，以便堵住车队的去路。接下来会使一场和警察之间的交火，把警察都解决掉后驾驶囚车逃离。离开包围圈后会出现新的目的地，到达后换乘车辆，继续前往海边。抵达后经过一小段剧情，将刚刚救出的囚犯杀死便可完成任务。Derrick的任务到此也就全部完成了。

Gerry任务

Mission 1 Actions Speak Louder Than Words

Gerry会让你前往指定地点去拿一颗炸弹。拿到炸弹以后给Gerry打电话，他会说出新的目的地。这里建议弄一辆车前往那里，到达后发现那里有一辆豪华轿车，走到轿车尾部根据提示将炸弹放在车上。然后将自己的车停在旁边等待一些人上车，接着跟着他们前往一个废弃工厂，到达后在对面山坡上的指定地点引爆炸弹，接着将工厂内清场。杀光所有人后又会出现警察，顺利逃脱后任务完成。



自由城的小秘密 自由城的Chinatown里大部分人都是说粤语的，也有极少说普通话的。而这里的招牌也几乎全部是中文的，最搞笑的莫过于"老翻软件"、"黄色网吧"、"傻逼翻译软件"和"超假珠宝黄金"等等。不过其中很多招牌是广东地区的玩家才能看懂的意思。

Mission 2 I Need Your Clothes,Your Bots,and Your Motorcycle

Gerry那里又有事情可做了，这个任务需要Niko穿上摩托车服骑着他的摩托车前往任务地点。发生剧情后就去追那个骑着摩托车离开的家伙吧，尽量在直道上用枪将他扫射下来，不然之后在小巷里面的追逐的难度会非常大，更别提开枪了。这里建议在经过隧道后靠近一片沙滩的地方动手。

Mission 3 I'll Take Her

Gerry现在身陷监狱，不过仍然可以在见面的时候给Niko布置任务，与他见面之后，Niko出门便按照要求给Packie打了电话，这次的任务是要绑架一个女人。先按照要求找一家网吧去查看车辆交易网站，然后根据屏幕要求打开页面，从里面可以找到那个要绑架的女人的车，并获得她的联系方式。接下来等到可以联系的时间(上午八点到晚上九点之间)就给她打电话装作要买她的车，获知看车地点。到达以后以试车为理由开车带上她。半路上她会发觉自己被绑架了，于是开始企图逃跑，几次都被Niko阻止。最后为了省事，Niko将其打昏，只要安全把她送到指定地点就OK了。之后过不了多久会要求Niko去给那个女人拍张照片，前往关押人质的小屋，拍照后发送即可。



Mission 4 She's a Keeper

再次前往监狱，Gerry告诉Niko得把人质换个地方，不然会有人来袭击。出来后立刻前往关押人质的地方，那里已经把车准备好了，等兄弟把人质塞进后备箱之后便可上路。还没开出多久已经有人驱车前来袭击。这里非常考验玩家的驾驶水平，既要保持较高的车速不被追击，还要保证行驶安全稳定，不然会把人质颠死在后备箱里，任务会失败。把人质运到指定地点会有Packie在那里接应，当打开后备箱时，人质的反应会很大，交接之后任务完成。

Mission 5 Diamonds are a Girl's Best Friend

将人质转移之后再到监狱去找Gerry，然后就准备和对方见面了。出来后会接到Packie的电话，接着前往新的关人质的地方。到达后驾车前往会面地点，人质交接完毕后会遭到袭击，与Packie相互掩护着杀出重围。这段路比较长，而且区域比较狭窄，因此不适合用手雷作战，容易误伤Packie。解决了所有人之后弄辆车，把Packie送回家，任务完成。到此Gerry的任务便全部完成了。



Ray任务

Mission 1 A Long Way to Fall

从Ray那里得到任务出来后会收到他发来的短信，并且附带了一张照片。前往目的地后根据照片找到那个人，揍他一顿让他说出同伙的下落。不要同情他，得到想要的情报后把他收拾了，不然他会给楼上的弟兄通风报信，给Niko造成不少麻烦。进入旁边的住宅楼，乘电梯前往目标楼层。接着就一路杀进去即可，在最里面的屋子发现了目标人物，但是却让他跑了。追着他一直跑到楼顶，如果有耐心的话可以听他把话说完再送他上路。解决他以后任务完成。

Mission 2 Taking in the Trash

这次任务可以说非常简单，与Ray见面之后前往后面的指定地点，那里停放着一辆垃圾车，经过一小段剧情后便开始任务。你要做的就是好好开车，经过所有的目的地将垃圾袋回收，这些袋子里有Ray需要的东西。在最后一个路口收垃圾的时候会遇到他人袭击，不用管他们，驾驶垃圾车尽快到达车库便可完成任务。完成这个任务之后可以获得清洁工的工作服。

Mission 3 Meltdown

Ray遇到了非常麻烦的事情，上次收垃圾时，里面的"货物"被人私吞了，他要Nike去找上次合作的那几个人，因为八成是他们把"货物"给藏起来了。前往目的地会见到上次一起收垃圾的几个人，但是没说几句大家便翻脸了。驾车追上去，跟着他们来到公园，他们会因为车祸而弃车逃跑，冲过去将他们逐个解决。最后一个人藏在厕所的某个坑位中，一个个搜索过来找到他后把他做了，拿到Ray想要的东西就可以回去交差了。



Mission 4 Museum Piece

Ray要开始交易了，把手上的那批货给卖掉，而Niko被派去参加交易。先前往预定的地点，之前一起共事过的Johnny已经在那里等候了，于是交易开始。本来还算顺利，结果突然有人搅局，交易变成了一场激烈的枪战。Niko要从二楼一路杀到一楼的出口处，这里可以多使用手雷，特别是在二楼对付一楼的敌人时，手雷非常好用。刚刚到达出口就引来了警察无数，抢一辆车赶紧跑吧。逃出搜索范围之后任务就算完成了。

Mission 5 No Way on the Subway

这次去找Ray的时候多了一个家伙在那里。对话后又被指派去杀人，前往目的地后与那里两位仁兄聊上两句他们便骑上摩托车拔腿就跑。旁边还有辆摩托，骑上以后开始追击吧。不用急于在马路上就开始攻击，行驶一段之后会进入地铁的隧道，在那里面动手。不过要注意铁道上来往的火车，很容易被一下就撞死。其它就只需要注意目标人物的突然变线了。如果在隧道里没来得及搞定两个人也不用着急，出来后还有很长一段路，两个人都干掉后任务完成。

Mission 6 Late Checkout

再去找Ray的时候他正在大发雷霆，看来这次的任务也会和这个有关。离开餐厅后前往目的地，是一个豪华酒店，进门后从电梯到达目标人物所在的楼层。接下来就只需要一路杀进去了，在电梯口的时候就不需要犹豫，直接掏出家伙把对方打成蜂窝。目标人物在这个大型套房的天台上，将他搞定之后到另外一块平台上，利用升降机到达地面，离开这个楼任务就算完成了。当然，完成之后还是要想办法摆脱那些已经围上来的警察们。Ray的任务就此结束。

Bell任务

Mission 1 Truck Hustle

在Ray的介绍下，Niko开始从Bell那里找差事做了。第一个任务就是去抢一辆货车，而这次只有一个人去，务必小心。先抵达指定地点埋伏好，接下来等到车队缓缓开进来之后，就可以开战了，把所有人都解决掉之后，货车会被开走，这里不管你如何攻击驾驶室，里面的人都不会死。这时候要迅速追上卡车，而且要徒步追赶，然后跳到卡车上，开始慢慢挪向驾驶室，根据屏幕上的按键提示来操作并不会很困难。将货车抢下来之后，Niko会给Bell打电话，然后只要将货车开到地图上标出的老别墅那里就可以了。



Mission 2 Catch The Wave

在一家艳舞俱乐部与Bell见面，接着开车带着他前往一辆货车的停放处。到达之后下车换乘货车，将货车开到一个小船厂后下车发生枪战。一路杀到最里面，然后开汽艇逃走，在逃跑的路上会有人前来追击，打他们几枪压制一下就可以，主要目的是逃跑。把追击的快艇甩掉后前往目的地，任务完成。

Mission 3 Trespass

还没说上几句话，Bell就钻进了Niko的车子，要Niko赶紧前往旧工厂。到达以后他会让你进去搜寻某人并杀死，然后扬长而去。并没有太多的难点，建议装备火箭筒，一路杀到最顶层后那个胖子跳窗逃跑，跟上他，一直追到最高的平台上。接下来他会跳上一架直升机，这时候只要赏给直升机一颗导弹即可完成任务了。

Mission 4 To Live and Die in Alderney

这次是Niko去找Bell帮忙，说明来意后，带上Bell前往老别墅。意外的是警察和FIB都赶来了，立刻离开老别墅，路上不断会有警察追击，不用管他们，千万不要跟丢了Bell的车子，跟着他来到一个小巷里。把拦路的警察解决掉，然后跟着Bell跑到对面的停车场换乘一辆小货车，上车之前先把直升机打下来。接下来就是开车逃亡了，因为是小货车，所以不是很灵活，注意安全驾驶啊。

自由城的小秘密 作为一名普通人的Niko在自由城中也有随时意外身亡的危险：横穿马路被撞死简直是稀松平常，和车一起落水后被车压在水下淹死也有可能，在帝国大厦楼顶不要随便按X/□键，否则你有可能体会到自由落体的快感。地狱伞兵攻略过程中，有一次和黑帮火拼，一个手雷扔过去，把黑帮的车炸翻，飞过来把自己砸死……

Bernie任务

Mission 1 Union Drive

Bernie实际上就是之前和Roman一起找到的那个娘娘腔Florian，现在好像有人想要杀死他，所以他要找Niko来帮忙。因为以前就是朋友，自然会答应下来。首先两人前往目的地，接着Niko需要跟在Bernie身后，但是不能靠得太近，不能被人看出来。不一会Bernie会被人袭击，这时候只要追上那个人把他杀死就可以了。结果了他之后就可以送Bernie回家了，任务完成。



Mission 2 Buoys Ahoy

Bernie这个家伙总是遇上麻烦，这次到他家去就看到他在神神秘秘地打电话。而这次的任务，是去和几个人见面，或者说谈判。这种事情自然得带上Niko。想办法弄一辆跑车，性能越高越好，之后要用上的。到了见面地点，对方也来了，结果没说两句对方翻脸，开车逃跑了。由于对方开的是跑车，自然开跑车追起来会相对轻松些。路上不用急着收拾他们，一路追，他们会在一个弯道出车祸，两人弃车逃跑，这时候下车攻击非常方便。解决了这两个家伙会引来警察，逃脱以后把Bernie送回家就算是完成任务了。

Mission 3 Hating The Haters

接到了Bernie的短信，上面说要Niko下午前往指定的码头。当Niko到达的时候发现原来Bernie是想去野餐，而让他来做船夫……因为Bernie的苦苦哀求，Niko无奈答应。开船到达目的地后另一艘船也到达了，但是他们却开始向Niko他们开枪，是Dimitri派来的人。接下来就是一场水上追逐，把船上的人统统干掉之后就可以完成任务了。Bernie任务到此也就告一段落了，不过之后他会送给Niko一辆非常棒的跑车，别忘了去拿哦！

Jimmy任务

Mission 1 Pegorino's Pride

又是经人介绍，Niko认识了新的老板Jimmy，不过，到他那里领任务的时候一定要注意自己的装束，必须要西装笔挺地才能进去。Jimmy的第一个任务就是要求Niko护送他去进行一个交易，同行的还有两个Jimmy的马仔。出门后开车将他们送到会面地点，到达后按照吩咐前往旁边的破楼上的一扇窗户旁边准备狙击。交易进行了一半，对方的人想要拿了货不给钱，并且开始攻击Jimmy一行人。先将围在Jimmy周围的几个人解决掉，然后立刻下楼，路上不要恋战，压制一下就立刻向前冲，如果超过一定时间还没有到Jimmy身边他会死亡，任务失败。找到Jimmy后上车开始追赶对方的老大，追逐一段路之后他们会逃到一个工厂里，消灭掉之后把包拿回来，送Jimmy回家，任务完成。

Mission 2 Payback

从Jimmy处得到新的任务之后，开车前往指定地点。不一会便会有一辆跑车开来，路边一个胖子上了车。跟上去，这次追逐路线不长，但是对方会向后射击，而且基本上都是在穿小巷，所以并不是很好追。等他们到了自己的地盘会有一帮人向Niko开火，用手雷炸汽车可以起到不错的效果。把这里的人全部干掉就完成任务了。当然，如果引来警察的话，还是要先逃过追捕才可以啊。

Mission 3 Flatline

这次Jimmy布置给Niko的任务是去医院里干掉一个受到保护的人，任务一开始并不难，只要注意进入医院之前把武器给收起来，不然就提前开战了。接着根据提示换一套医生的服装，然后到达那个家伙的病房后迅速掏枪干掉他枪响后会被通缉，一路上有警察阻拦，不要恋战，抓紧逃跑才是最重要的，逃离后任务完成。

Mission 4 Pest Control



一开始Jimmy并没有布置详细任务，出门后一会会接到他的电话，通话后前往指定地点，目标人物是Ray。等他出现的时候Niko会给Jimmy通话，接下来的任务就是杀死Ray。有个比较简单的方法，先不要攻击，在他们等红灯时用车子堵住去路，用火箭筒将两辆汽车炸毁。而Jimmy的任务也就到此为止了。

Gambetti任务

Mission 1 Entourage

再次经人介绍，Niko可以前往正在医院中的Gambetti找到事情做。第一个任务是护送重要人物，到达任务地点后就慢慢开车跟着前面的车行驶即可，但是路上遭遇袭击，保护好老大，把这里的人全部干掉后开车离开，路上会有多辆汽车追击，甩掉他们以后才可以前往最终目的地。把指定任务护送到目的地后任务完成。

Mission 2 Dining Out

这次的任务是杀一个之前保护过的人Kim，前往他开的餐馆，进去以后就可以大开杀戒了。在餐馆的最里层可以拿到需要交差的东西，然后再向标黄点的位置走，这时候会有第二批敌人出现。进到厨房后发现Kim，他见状拔腿就跑，迅速追出去，出门后直接瞄准射击可以在他上车前将其击毙，不然又是一场追逐战。

Mission 3 Liquidize the Assets

这次Niko被要求去清理一个毒窝，要摧毁藏匿在那里的几辆装满毒品的小货车。到达之后可以了解到周围的大概情况，这里需要从区域右侧的一个布满通风管的墙壁爬到楼顶。在这里是个相对安全的地方，可以用狙击枪将大部分敌人狙杀。然后从最高的那个楼走楼梯下去将所有小货车全部炸毁，任务完成。

最终结局（分支路线）

Niko:Make Your Decision

Jimmy打来电话，约Niko在艳舞俱乐部见面，他需要Niko去干掉H拿到他手中的一笔钱。这里将面临着游戏中最大的选择，此时同时出现两个任务，前者是去找Dimitri复仇，后者就是按照Jimmy的吩咐去拿钱。这里将会影响游戏的最终结果，如果选择赚钱，那么接下来Roman的婚礼上被杀死的就是Roman，如果选择复仇，那么婚礼上被杀死的就是Kate。

最后的结局会因为玩家的选择而有一些不同，比如打来电话的人所说的话，还有发生的某些事情也会有所变化，有兴趣的玩家不如在最终选择之前存个档，这样可以看到两种不同的结局。

A路线

Mission A Dish Served Cold

如果先选择复仇的话，那任务地点是在船上，对方火力空前强大，在上船之前可以先爬到码头的吊车上把甲板上的敌人基本全部狙杀，然后进入船舱，一路杀到最里面的控制室，打开货仓，然后原路返回，在进入货仓前建议用手雷或者火箭筒轰炸一下。下去以后纪要和Dimitri进行最后的对决了，杀死他后离开货船，任务完成。



Mission Out of Commission

婚礼上Kate被Jimmy射杀，Niko决定去报仇，同行的还有Little Jacob和Roman。到会合地点后先跟着前面的车，千万不要把它打爆了，要跟着他们到达目的地。到达后Roman和Little Jacob回去找支援，Niko将一人杀进Jimmy的老巢。进入房屋最里面会遇到Jimmy，说了两句后他会逃跑，一路追杀出去，在码头上他会开快艇逃跑，Niko会得骑旁边的摩托沿着海岸追击。等到支援的直升机到来后再追一段路前方会出现一段高坡，开足马力冲上去后再连按"A"键进入直升机。追击一段后会出现直升机被击中的剧情，最终决战发生在欢乐岛上，在那里吧Jimmy干掉，所有任务便到此结束。

B路线

Mission If the Price is Right

如果选择赚钱，那么就先到目的地去与Bell会合。然后前往下一个目的地，到达后Niko会给Jimmy打电话，发现自己被耍了。于是Niko和Bell两人决定杀进去抢回那笔钱。到最里屋的时候发现已经有人拿着钱跑了。立刻追上去，门口就有汽车，一路上尽情扫射对方驾驶的大货车，打到起火的时候他会出来，杀死他后可以得到那包钱，这里可以直接把货车打爆。不过别光想拿钱，如果货车起火的时候，还要提防它随时会爆炸。

Mission Finale

一开始的整个路线和另一条路线完全一样，只是少了Roman，因为在婚礼结束时被杀死了。不同的地方出现在杀入房屋内部时，Dimitri杀死了Jimmy。然后Dimitri开始逃跑，出门后他逃向右边的直升机停机坪。Niko会冲过去抓住起落架，但是被踢落水中。用快艇进行追击，追击一段后照样会有直升机出现，这里需要全速冲向直升机的下方，如果直升机一碰水面就会飞离，任务会失败。接下来的桥段和另一路线一样，直升机被击中，迫降欢乐岛，追上去杀死Dimitri便可完成这最终的决战。

自由城的小秘密 汽车高速行驶中如果撞到坚硬物体，有可能导致司机直接从车窗飞出去，直接身亡的可能性也是存在的。另外，如果你将开车的司机直接击毙，会看到他的尸体压在方向盘的喇叭上，汽车鸣叫着直线冲出去，直到撞到障碍物才停下……

分支任务攻略

与主线任务稍有不同的是，支线任务基本都是需要自己主动去领取并完成的，虽然这些任务在整个游戏的完成度里并没有占据太多份额，但是强烈建议大家仔细完成，尤其是其中的"街边陌生人"任务，每一个陌生人都会有一段剧情，其中部分还是与主线剧情息息相关的关键人物，正是通过这些零碎的小故事，会更让你觉得自由城是一个鲜活的城市。这些任务不仅仅是延长你的游戏时间，更重要的是在执行任务过程中，你会去一些平时主线剧情中根本不会去的地方，从中你会发现更多自由城的秘密……

注：以上任务名后带星号的属于"规定任务"，可以在主线任务完成后再进行。

疯狂的士

游戏初期，Roman会在某个时刻打电话告诉你"如果缺钱就到我这里来打工"，之后在与他的通话菜单里会出现



"Job"选项，选择这个即可接到出租车接送乘客的任务。每个任务会根据路程赚一点外快，初期缺钱的话倒是一个不错的正规收入。不过在中后期他的公司被炸之后就不再出现，即使后来他重新开张之后也接不到了。(不过后期对于你所拥有的财富来说，这点小钱也不算什么了)与Roman搞好关系后，还可以从他这里呼叫免费的出租车服务，在与他的通话菜单里会出现"Car Service"选项，不过这些司机大多抱怨连连，而且不一定是每次都有闲置的车辆可以提供给你服务的。

生死时速 ★

在主线剧情里，Brucie有个"No.1"的任务，需要你赢得一场街头竞赛，完成这个任务后即可在与他的通话菜单里找到"Race"选项，选择后就能进行比赛了。需要注意的是，这些比赛是分区域的，每个区域只有三场比赛，完成一个区域的比赛后，要更换一个地区再给他电话。另外，在完成Bernie的主线任务后，Bernie会给你一辆很帅的兰博基尼赛车，这是游戏中性能最出色的跑车，用它来完成比赛几乎是易如反掌，不过这辆赛车也很珍贵，务必好好保存。全部比赛完成后可解开相关成就。(小技巧：先坐在一辆破车上给Brucie打电话要比赛，接到任务后再换一辆兰博基尼去比赛现场，你会发现你的对手都是破车……)



贩毒网 ★



与Little Jacob认识一段时间后，即可在与他的通话菜单里找到"Job"选项，这是他指派给你的送货任务，其中部分是有时间限制的。总共10个任务中，前9个他给你的都是很破很破的车，速度慢且不经撞，所以路上要务必小心，部分任务在送到后会遇到警察的堵截或者黑帮的包围，请小心行事。全部完成后可解开相关成就。与Little Jacob搞好关系后可以通过电话从他这里买到部分便宜的武器。

最高通缉

抢到一辆警车后，在汽车停住的状态下按一下LB键，从警车系统里选择"View Most Wanted"即可领取最高通缉任务，每个岛屿10个，总共30个。相比之下这些任务的难度并不是很高，同样建议玩家在完成主线任务之后再慢慢进行，全部完成即可解开相应成就。

犯罪现场调查

与最高通缉任务相同，不过这次要从警车系统里选择"View Current Crimes"，这种街头犯罪现场任务一般都有时间限制(屏幕右上角有显示)，超过时间的话就会任务失败，只能重新再接。你所在区域不同，任务也是随机的，完成20个之后即可解开相应成就。注意这以上两种任务都必须乘坐警车前往。

刺客信条 ★

在游戏后期，会有一个神秘人给Niko电话，说"如果想赚钱就用公用电话打给他"，随后在地图上会出现一个准星的标志，这里就是一个公用电话。在这里一共可以接到9个暗杀任务，每次任务成功后给的奖金还是不错的，其中大部分任务可以在比较远的距离用狙击枪完成，而不必靠近。另外每次领到任务后，在那个公用电话背后的工厂里，一堆木材旁会给你一件免费的防弹衣和部分武器弹药，千万别忘了。全部完成后可解开名为"刺客信条"的成就。

极速60秒 ★

与Brucie认识一段时间后，去网吧检查邮箱可以收到Brucie发来的邮件，总共有10辆轿车或摩托车需要帮他去偷，接到任务后地图上会有明晰指示，注意某些汽车是在行驶中的，需要你动用一些暴力。全部完成后可解开相关成就。与Brucie搞好关系后可以通过他呼叫直升机服务。

除此之外，在游戏后期，一名名叫Stevie的自称Brucie朋友的神秘人会给你打电话，之后他会通过彩信给你指派偷车任务(共30辆)。与Brucie的偷车任务不同的是，这些任务都不会在地图上给出明确指示，需要你根据图片和描述文字自行寻找，一般格式都是"找到××(车名)在××地区"，有些甚至连地区名都说得不是很明确，需要玩家对整个自由城烂熟于心才能顺利完成任务。某些车辆奖金不菲，是主线任务结束后最速赚钱大法，不过如果车辆在运回Garage的路途中如果碰撞得太厉害，是会扣掉奖金的，所以如果有这种情况，建议玩家在送过去之前到喷漆厂去维修一下，舍小钱赚大利。本次攻略附录部分会提供这30辆车的准确位置地图，方便玩家寻找。全部完成后可解开相关成就。



熟悉的陌生人

当你在地图上溜达的时候，偶尔会看见地图上在街边站着蓝色小人，这便是"熟悉的陌生人"，这些人基本都是你在剧情中遇到过的人物，但是那个时候他们并非关键角色。这些任务建议你在完成了主线剧情后再去完成，因为其中部分人物需要你触发特殊剧情后才能遇到，下表中将列出所有人物的触发条件与任务内容，附录中会收录所有陌生人的方位，方便大家寻找。(表格内，蓝色为Bohan/Dukes/Broker地区，绿色为Algonquin地区，黄色为Alderney地区。另外Jeff、Clarence、Cherise和Ivan如果在主线剧情中被你杀死，他们就不会再作为陌生人出现，但不会影响任务完成度。)

名字	触发条件	任务内容
Brian	It's Your Call	他的任务分三次，也就是说他要遇见三次。第一次跟他谈谈话就可以；第二次要带他到指定地点；第三次帮他完成交易就OK了。
Badman	Shadow	帮他干掉一帮俄国佬。
Mel	Escuela of the Streets	带她去见放高利贷者。
Ilyena Faustin	The Puerto Rican Connection	帮她处理掉她女儿的男朋友。
Jeff	Photo Shoot	他的任务也分三次。第一次拍到一张他老婆偷情的照片；第二次处理掉他老婆的尸体；第三次制造车祸把他撞死。
Marine	Actions Speak Louder Than Words	她的任务分两次。第一次带她去交易；第二次送她到车站。
Hossan	The Puerto Rican Connection	带Hossan去收钱。
Sara	Hossan	这个人要遇到Hossan之后才会出现。第一次带她回家；第二次帮她去购物。
Clarence	Blood Brothers	干掉他。
Pathos	The Puerto Rican Connection	第一次先保护他不要死；第二次带他去医院。
Cherise	The Holland Play	干掉她的男友。
Gracie	Diamonds Are Girl's Best Friend	干掉攻击你的保镖。
Eddie	Actions Speak Louder Than Words	第一次带他去一个隐蔽点的地方；第二次悄悄把他杀掉。
Ivan	Actions Speak Louder Than Words	带他去收一笔钱。

特技人

整个自由城中共有50处类似小斜坡的地方，当高速驾车冲上这些斜坡的时候，便会有特技慢镜展现你的"飞行英姿"，如果飞行的距离足够，便可完成特技动作。一般来说找一些速度快车体轻的跑车容易完成，所有特技动作完成后即可解开相应成就，附录中有这50处特技飞行点的地图。

猎杀红十月

按照游戏中的说法，这些代表着和平的鸽子都染上了非常严重的病毒，如果不及时处理，会危害全城，所以"保卫自由城和平与安宁"这样光荣而伟大的任务自然就落到我们的主角Niko身上了。附录中有这200只鸽子的分布地图，大家可以按图索骥。注意部分鸽子的位置很隐蔽，考验大家细心程度的时候到来了！

自由城的小秘密 走在路上碰撞到行人也有不同反应，胆小的可能直接就吓跑了，大多数都是骂两句脏话，如果手中的冰激凌或者购物袋掉地上了还会要你赔，脾气不好的可能就直接干起来了，有随身带枪的就比较危险了。如果是碰到女士，她们还会用手推开你要你别想趁机吃豆腐……

附录 全隐藏要素地图

在游戏主线剧情结束后，在邮箱里会收到一封发信人为Chiliad8888的来信，来信中会有这样一个网址的链接：www.whattheydonotwantyoutoknow.com(他们不想让你知道的事情)，打开这个网址后进入一个诡异的论坛，论坛里的帖子都是一些地图，原来这些地图就是本作的隐藏要素，为了方便玩家在游戏时对照查看，特将与分支任务与隐藏要素相关的地图整理如下。

附录一：Stevie偷车任务全图



附录一：偷车地图

Stevie的偷车任务是以彩信方式发送给你的，有了这张地图，你只需要认清彩信中的车名，然后对照附录中该车所在的位置，前去即可找到。图中X位置表示交车地点，把车安全地开到这个车库就可以领取奖金了。

附录二：街头陌生人全图



附录二：陌生人地图

这个分支任务需要注意的是：第一、不是所有的人都会一开始就出现，部分与主线剧情有关，部分与陌生人有关，具体请参考前面的分支任务攻略部分；第二、不是所有的人在所有的时间都会出现在固定地点，如果你这次没有碰到，换个时间再来。右页列表里人名后的数字指的是你第几次碰到他所在的位置。

自由城的小秘密

拔打911后，按键1为呼叫警车，按键2为呼叫救护车，按键3为呼叫救火车。救护车来了后可帮你现场治疗，不过价格不菲。打车的时候，出租车司机和你聊天的台词几乎每次都不一样。打电话给Roman叫免费出租车的时候，那些司机都是抱怨连连脏话不断。

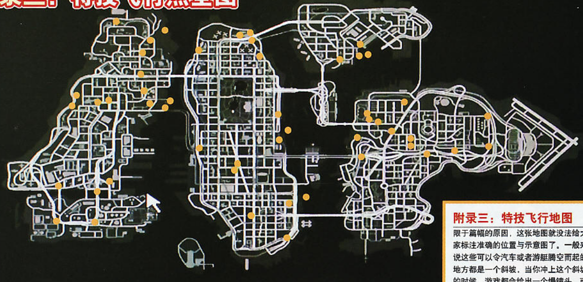
附录一

1. Turismo
2. Cavalcade
3. Cognoscenti
4. Sultan
5. Sentinel
6. Rancher
7. Dukes
8. NRG 900
9. Banshee
10. Comet
11. Rebla
12. Coquette
13. Faggio
14. Super GT
15. PMP 600
16. Patriot
17. Huntley
18. Buccaneer
19. Moonbeam
20. Washington
21. Contender
22. Voodoo
23. Sabre GT
24. Dilettante
25. Manana
26. Freeway
27. Bobcat
28. Intruder
29. Infernus
30. DF8-90

附录二

1. Eddie Low (1)
2. Eddie Low (2)
3. Ivan
4. Gracie
5. Cherise
6. Clarence
7. Jeff (1)
8. Jeff (2)
9. Marine (2)
10. Pathos (2)
11. Pathos (1)
12. Hossan
13. Sara (1)
14. Jeff (3)
15. Marine (1)
16. Sara (2)
17. Badman
18. Brian (1)
19. Mel
20. Brian (2)
21. Ilyena Faustin
22. Brian (3)

附录三：特技飞行点全图



附录三：特技飞行地图

限于篇幅的原因，这张地图就没法给大家标注准确的位置与示意图了。一般来说这些可以令汽车或者游艇腾空而起的地方都是一个斜坡，当你冲上这个斜坡的时候，游戏都会给出一个慢镜头。而特技飞行的要求绝大多数都是飞行距离，只要你飞得够远，游戏就会提示"Stunt Jump Complete"，然后再告诉你还有多少个点没有完成。

附录四：200只鸽子全图 第一部分



附录四：200只鸽子地图

同样限于篇幅的原因，这里只能给出大家200只鸽子的大致方位。不得不说有些鸽子的位置比较猥琐，例如有一只在教堂的最顶端，而自由女神像身上一共有五只。但可以确定的是，每只鸽子所在的位置都是步行可以抵达的，就算无法落脚的位置（如自由女神像），也可以在地面用狙击枪打中。另外在你靠近这些鸽子的时候会听见咕咕叫的声音，注意在打鸽子的时候也会招惹警察，实在是很烦……

附录四：200只鸽子全图 第二部分



自由城的小秘密 游戏主线剧情通关后仍然可以继续游戏，丰富的分支任务将消耗比你主线任务更多的时间，尤其是寻找鸽子的任务，虽然繁琐，但可以让你最终获得一辆黑鹰直升机（其实在游戏后期的飞机场里可以找到，不过会被四星通缉……），更重要的是，你将因此去到一些平时游戏根本不会去的地方，探索到更多自由城的乐趣。

文 阳光成员 积木 美编 anubis





通关时间：20小时左右

魔唤精灵 携带版	Falcom	策略角色扮演
PSP ヴァンテージマスターポータブル		日版
2008年4月24日	1～2人	4800日元
对应无线网络对战		对应玩家年龄：全年龄

作为著名厂商 Falcom 曾推出的 PC 版策略角色扮演游戏的移植作品，本作继承了 Falcom 一贯的唯美作风，其人物设计深得玩家喜爱，虽然删去了 PC 版中的 9 名角色，但随之换来了《英雄传说 6 空之轨迹》中人气极高的 10 名角色，这也是本作的亮点之一。可惜人物虽多但缺乏故事性，每位角色的剧情都只是几句话带过，让人有点失望。而且本作的难度颇高，玩起来很吃脑力，每一步都要经过计算，令很多新手望而却步。不过喜欢战棋类的玩家不妨来挑战一下这个战略性极高的游戏吧。

游戏系统

主菜单	
Scenario	故事模式
Expert	专家模式
Free	自由模式
Network	联机对战模式
中断データ	读取中断记录
System	系统设置



游戏的四大模式

故事模式

分别有はじめから（本篇）和シークレット（秘密篇），都可选择 Normal 或 Hard 难度。本篇中精灵使的初期等级为 1 级，而秘密篇中可选择使用《空之轨迹》的角色，初期等级为 10 级，而且能力也相当高，可将之看作本游戏的最低难度。故事模式中，初期只能召唤四只精灵，分别是パ・ランセル、レキュー、ヘピタス、ギュネ・フォス，共有 30 幅对战地图。战斗前可设定敌思考タイプ（敌方思考类型）以及持ち时间（玩家思考时间），建议不要更改。过关后不能重玩，除非换精灵使重新打过，因此想刷关升级是不可能的……



专家模式

本作的最高难度模式，本篇的精灵使的初期等级就有 23 级，秘密篇的精灵使有 32 级，敌我双方都能使用全部精灵和魔法。共有 8 幅对战地图。



自由模式



玩家可以自由选择本作中全 52 幅战斗地图，包括故事模式的 30 幅，专家模式的 8 幅，以及自由模式专用的 14 幅。本模式中可自由设定对战双方的红蓝位置（除了和电脑对战之外，玩家也可以自己跟自己对战，又或者观看电脑对战），还可以自由选择敌我双方的精灵使（初期就能使用 28 名精灵使，包括本篇和《空之轨迹》所有的精灵使）、可召唤的精灵（初期就能召唤全精灵）和可使用的魔法（初期就能使用全魔法），并可以自由设定精灵使的等级以及各项能力的数值。可以说这是给各种层次的玩家提供一个自由练习的模式。

联机对战模式

基本与自由模式一样，只是本模式是为玩家之间联机对战专用的。



战斗操作

○	确定／打开战斗菜单／长按显示战斗单位的影响范围
×	取消
△	打开战斗单位的子菜单
□	系统设置
L	显示 HP、OA 值以及行动顺序（数字表示）／+□，按逆行动顺序显示战斗单位的情报／+△，按行动顺序显示战斗单位的情报／+○，显示战斗单位的影响范围
R	调整镜头的显示范围
十字键／摇杆	移动光标／选择切换
START	镜头视角变换
SELECT	移动高速化

©2008 Ninhon Falcom Corporation.All Rights Reserved.

战斗菜单



首先就是移动，蓝色区域表示可移动的范围。移动后就会出现待机、攻击、魔法、召唤的行动选项，并可按左右方向键来选择战斗单位的面向，面向会给攻击伤害值带来影响，由此所带来的攻击力加成为：背后 +3、斜后 +2、斜前 +0、正面 −1。

子菜单

可查看战斗单位的详细情报，以及移动和各种行动的范围，其中最有用的是影响范围（L＋〇为快捷键），包括了战斗单位的所有行动范围。当轮到精灵使行动时，打开我方精灵的子菜单选择消灭还能令其消失。

系统设置



可进行游戏存档（故事模式与专家模式）、系统存档（自由模式）、中断或读取记录（战斗中）、更改游戏设置、查看战历和游戏说明、观赏精灵使与精灵的图鉴、回到大地图或主菜单。

战斗画面详解



上排从左到右分别为明暗度和时间、移动加速的标记、镜头的显示范围（共有 3 级）、双方的 HP 与 MP 槽、地形，右下为角色情报

时间与明暗度

游戏时间以时：分为单位，1 日分为朝（4 ：00～8 ：00）、昼（8 ：00～16 ：00）、夕（16 ：00～20 ：00）、夜（20 ：00～4 ：00）4 个时间段。其中昼属于明，朝和夕属于微明，夜属于暗。也就是说战斗中随着时间的流逝，明暗度会发生变化，不过也有些地图的明暗度是不会发生变化的。明暗度会对精灵的能力产生影响，精灵的明暗度特性分别有通常、昼型和夜型，通常的精灵的能力是不会因时间而变化的，昼型的精灵在明时攻击力、防御力、魔力和魔防 +2，暗时 −2，微明时不变，夜型的精灵在暗时 +2，明时 −2，微明时不变。



HP 与 MP

无论是敌我双方的精灵使还是召唤出来的精灵，HP 都是固定的 10 点，这一设定让游戏的难度增加了不少，特别在后期一些防低的角色很容易被秒杀，然而敌人无论怎么强大也只有 10 点 HP，因此怎么才能速战速决是胜利的关键。利用回复魔法和魔晶石可以回复 HP。

除了施放魔法需要花费 MP 之外，召唤精灵也需要花费 MP，而且精灵并没有自己的 MP，精灵施放魔法也是要花费精灵使的 MP。战斗画面上方的 MP 槽共有 3 条，蓝色的是指精灵使现有的 MP，黄色的是指 MP 回复量（GAIN），红色的是指维持 MP（COST），召唤出来的精灵越多需要花费的维持 MP 越多，MP 不足的话精灵也会随之消失（消失的顺序与召唤的顺序一样）。每隔游戏中时间的 1 小时，MP 就会自动回复，MP 回复量与我方所占据的魔晶石数量以及精灵使的魔力值有关。注意，MP 的最大值会随着精灵使的升级而上升，而且全部同等级精灵使的 MP 最大值都是一样的。

■MP回复量=（占据的魔晶石数量+2）×精灵使的魔力值

■维持MP=召唤精灵所花费的MP×1/8

地形

本作的地形可以说是影响战局的关键，除了有不同的地形种类外，还有高低之差（右上角的数值）。每个角色都有自己的移动方式和移动力，不同的地形所消费的移动力也不一样。注意，除了飞行类不受高低差影响外，高低相差 1 的话消费移动力 +1。因为アップタイド和ダウンタイド魔法影响水位，所以会出现不会游泳的精灵站在水里的情况，这时如果此精灵的移动范围不能到达陆地，则不能移动，而且每回合 −3HP。不会步行的精灵在陆地上的情况也是同理。



地形	效果	移动方式及其所消费的移动力
平地	−	步：1；步（泳）：1；泳：不可；泳（步）：2；飞：1
沙漠	−	步：2；步（泳）：2；泳：不可；泳（步）：3；飞：1
积雪	−	同沙漠
茂み	+20% 防御力	同沙漠
腐滩	每回合 −HP3	步：3；步（泳）：3；泳：不可；泳（步）：3；飞：1
水面板	−	同平地
水	深 1～3= +10%～25% 防御力	深 1= 步：不可；步（泳）：2；泳：1；泳（步）：1；飞：只能通过 1／深 2～3= 步：不可；步（泳）：3；泳：1；泳（步）：1；飞：只能通过 1
湿地	不受涨潮或退潮的影响	步：不可；步（泳）：2；泳：1；泳（步）：1；飞：1
魔晶石	+30% 防御力，每回合 +HP1	魔晶石（陆）同平地，魔晶石（水）同水
障碍物	仰角大的武器可穿过攻击	全部都不能进入，只有飞能通过
壁	只有发生型魔法才可透过墙壁发挥效果	全部都不能进入或通过

角色情报

分别显示了角色的名称、HP、移动方式、明暗度特性、OA、行动顺序（NEXT_T）、各项能力值、SAT。

OA 其实就是待机时间，以游戏时间的分为单位，影响角色的行动顺序。OA 与角色的速度值及其采取的行动有关，一般只是待机的话 OA 就较少，用魔法后的 OA 会较高。

关于 SAT，是专为精灵而设的。精灵只能在战斗中升级，战斗后或者被消灭后重新召唤的精灵等级又会降为 1。SAT 其实就是精灵的经验值，精灵只要进行攻击或魔法产生效果后 SAT 就会增加。SAT 的增加量除了与攻击和魔法的效果有关之外，当低级精灵给予高级精灵大伤害时会增加更多的 SAT，成功打倒敌人后 SAT 也会大幅增加。SAT 槽升满后精灵就会升级，最高到 3 级。

战斗规则

每场战斗当中，精灵使只会有敌我双方共 2 名出场，只要打倒敌方的精灵使，就能取得胜利，相反我方的精灵使被干掉的话就会失败。因为每过一关精灵使只会升 1 级，而精灵的升级也只限于一场战斗之中，再加上那薄弱的 HP，所以战斗的重点在于如何采取有利战术去尽快攻陷敌方的精灵使。因此熟知战斗规则是很必要的。

属性相克

四大属性的相克关系为天→地→水→火→天，这是最基本也是最重要的规则，高级精灵也会被低级精灵干掉就是因为这原理。由于精灵使全是无属性，所以这规则只针对精灵。属性相克所带来的攻击力加成：顺属性 +6，逆属性 −9，对等属性 +0，同属性 −4。



伤害值计算

伤害值的计算公式为：（己方攻击力＋面向加成＋属性相克加成）−（对方防御力 × 地形防御效果），此公式计算所得出的结果与伤害值的关系如下表。

计算结果	伤害值
～−7	0
−6～−1	1
0～1	2
2～3	3
4～5	4
6～7	5
8～9	6
10～11	7
12～13	8
14～15	9
16～	☆（会心一击）

战术要领1 三思而后行，思 OA，思影响范围，思攻击力伤害值。因为战斗单位全都是 10 点 HP，无论是多么耐打的角色都是很脆弱的，所以走错一步通常都是致命的。

Z.O.C.

Z.O.C.就是限制通过区域，角色周围的6个格就是Z.O.C.范围，进入Z.O.C.后，移动范围和攻击范围就会收窄，不过飞行类不受此限制，仰角大的攻击也可穿过。Z.O.C.有两大作用，分别是限制敌人的移动范围以及在混战中切断敌人的攻击射程，也就是一旦被Z.O.C.包围了，除了能飞的精灵之外都是逃不了的，反过来如果包围的是己方角色，则起到保护作用，不过还是要小心天精灵的发生型魔法和仰角大的远距离攻击。

攻击与魔法的射程以及范围

攻击和魔法都有射程。射程为1的称为邻接，但如果地形的高低差为2以上就不能构成邻接。射程大于1的就有仰角和直线之分。仰角分别有大、中、小三种，仰角越大，攻击能穿过越高的障碍物。除此之外，仰角类角色在高处攻击低处的敌人时，射程会变长，地形高度每相差2就能+1射程，相反在低处攻击高处的敌人时，射程会缩短。然而，直线类角色会因地形高度每相差2而−1射程。如果使用发生型魔法的话，可以无视障碍物和壁，但地形高度每相差2也会−1射程。

魔法的范围则分为目标、周围1或2、目标+周围1、全体。目标就是指只对1个角色使用魔法；周围1或2就是指以施法者为中心，对周围1距离或2距离的所有角色（不分敌我）使用魔法，但不能穿过障碍物和壁，而且地形高度每相差2就会−1范围；目标+周围1就是指先选定目标，以目标为中心，周围1距离范围内的所有角色（不分敌我）使用魔法；全体是精灵使专用的魔法中才有的范围效果，支援魔法的全体范围就是全地图，而回复魔法就是对我方全员使用的。注意，使用范围攻击魔法可能会误伤我方，要小心。

精灵使称号与评价



精灵使的称号是通过获取战斗评价点数和奖励点数来提升的，共有11个称号。如果要达成最高称号共需要10000点。而获取称号后的奖励就是隐藏精灵使——本游戏的真正女主角メルレット和最终BOSS狮王ギド・カーン。

战斗评价是根据战斗时间（越短得点越多）、魔晶石的占据数、MP的消费效率（比敌人用得越少MP得点越多）来决定的，战斗胜利后分别有S、A、B、C四个等级评价，评价越高获得的战斗评价点数越多。然而在自由模式下要获取战斗评价的话必须遵守以下条件：只能与电脑对战，等级设定为默认的25级，不可更改双方的能力值，要带上全部精灵和魔法。在战斗之前，若把敌思考タイプ（敌方思考模式）设置为防御轻视，评价也会降低，但变更持ち时间（玩家思考时间）是不会影响评价的。

获取奖励点数的方法分别有2种，其一就是在故事模式或专家模式中打倒敌方的精灵使后取得，其二就是在三大模式中达成特定条件后取得。这些特定条件可参考系统设置中的战历的ボーナスpt选项。

称号	所需点数
プチマスター	—
ビキナーマスター	200
チックマスター	300
エクセレントマスター	400
スーパーマスター	500
グレートマスター	600
ネイティアルマスター	700
グランドマスター	800
レジェンドマスター	900
シャイニングマスター	1000
ヴァンテージマスター	4600

故事模式攻略



因为在故事模式中可使用的精灵使多达28名，且特性各异，配合24种精灵和6种魔法能衍生出多种战术和打法，因此以下的解说也只是提供一个参考，而如何发挥精灵使的所长则要靠玩家去思考了，这也是游戏最大的乐趣。地图的蓝点为我方位置或已占据的魔晶石，红点为敌方位置或已占据的魔晶石，紫点为空置的魔晶石。完成故事模式后，在故事模式和专家模式中可使用新增的精灵使クローゼ、オリビエ、ティータ、ジン。

PHASE1 任意通过其中2关即可进入Phase2

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
旅人の森	4：00	变化	ダルンダラ	—	

解说 剑客LV1：没什么难度。玩家可以在此熟悉操作和基本战斗规则。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
哭のオアシス	0：00	变化	マーム	—	公爵LV1

解说 可熟悉一下水地形。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
暗云の尖岛	12：00	变化	エ・フェリオン	—	蛮人LV1

解说 有茂み地形，注意小心蛮人的投石攻击。主要用ギュネ・フォス的魔法去对付他，能轻松取胜。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
虚无の妖宫	3：00	薄明	—	ブレス	千金小姐LV1

解说 地图分两路，可以熟悉一下通过制造Z.O.C.来阻挡敌人的操作。

PHASE2 任意通过其中2关即可进入Phase3

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
沙丘の蜃气楼	4：00	变化	ペリット	—	巫师LV5

解说 由于沙漠地形占大部分，除了飞行类精灵之外移动力都会降低，地图中的柱子台也是只有飞行类精灵才能进入，而且在柱子上不会受到邻接攻击，因此此战主要召唤能飞的天精灵。巫师防低，而且对方阵型没魔晶石，只要接近他就能轻松取胜。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
寒波の槛	11：30	变化	ザミルペン	—	影忍LV6

解说 积雪和水地形占大部分，首先利用水精灵去占魔晶石，然后再召唤地精灵和天精灵去协助前进，精灵使主要在岸边行动，不过注意不要踩进腐滩里去了。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
暗洞に响く歌声	8：00	暗	ブリックス	—	吟游诗人LV7

解说 很多壁和茂み的地形，道路狭窄，但玩家反而可利用这些地形的优势，开始时以占据中央魔晶石为目标。BOSS防低，用高攻的精灵去打她吧。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
浸水の废宫	12：00	薄明	キュリア・ベル	—	盗贼LV8

解说 因为地图是对称的，BOSS会随机选一条路下来占魔晶石，集中火力攻他吧。当然如果要拿S评级的话，就召唤些机动力强的水精灵到另一条路占石去。精灵使要小心盗贼的射程5攻击和金化魔法，还有ザミルペン的冻结魔法，尽量保持射程之外的距离，不要忘记召唤一只ペリット以防万一。

PHASE3 任意通过其中3关即可进入Phase4

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
漂雾の洞窟	0：00	暗	ディ・アルマ	—	护人LV9

解说 地图中央道路狭窄，也有不少腐滩，要份外小心，不可急进，主要还是占据和守住魔晶石，再慢慢压过去。注意BOSS本身带有メディック魔法。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
静かなる闪光	4：00	变化	ネプトジュノー	—	圣骑士LV10

解说 地图广阔，精灵使小心不要被围攻了。有不少柱子台，又是活用飞行类精灵的好地方。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
炎の眠れる山	12：00	变化	オーンヴィーヴル	—	公爵LV11

解说 地图中央是高台，而周围都是低地，召唤拥有远距离攻击和仰角的精灵去霸占这个有利位置。制压中央后再慢慢向前推进，是个比较安全的打法。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
月明りの宫殿	18：00	暗	—	メディック	战士LV12

解说 敌我双方的地理位置都是对等的，除了占据更多的魔晶石外，可多活用夜型的精灵。BOSS的魔防弱，而且壁地形多，利用低级精灵的Z.O.C.守住要道也没问题，主攻还是拥有发生型魔法的天精灵。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
隔绝の孤岛	1：30	变化	ギア・ブロ	—	武僧LV13

解说 魔晶石都集中在地图中央岛上，而周边都是水路，因此BOSS大多会先召唤水精灵去抢占魔晶石，玩家可先过对岸准备好地精灵去招待敌人，再回防。完事了就把中央魔晶石收入囊中，胜利在望。

战术要领2 速战速决，多实施奇袭。因为战斗拖得越久，变数越多，危险也就越大，所以要尽快结束战斗胜算才大。例如容易受涨潮魔法影响的地形则可用水精灵突袭敌BOSS，处于高地势的敌BOSS则可用飞行类精灵，除了水精灵外其它属性的精灵都有飞行类的，而要出哪一种精灵就要具体情况具体分析了。

PHASE4 任意通过其中3关即可进入Phase5

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
暗の抱拥	12 ： 00	暗	アモルタミス	－	修女 LV14

解说 这次多数魔晶石都在柱子台上，需要利用飞行类精灵去占据，速度快的天精灵必不可少。但是BOSS会召唤火精灵来杀天精灵，还好地图中央为水地形，放个水精灵进去会事半功倍哦。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
水底に潜む力	18：00	暗	ターブス	－	吟游诗人 LV15

解说 此战场的地形高低起伏很大，所以召唤拥有远距离攻击和大仰角的精灵到中央上方的高台会比较有优势。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
守护の方阵	23 ： 30	明	－	ダウンタイド	武僧 LV16

解说 敌我双方的地理位置都是对等的，尽量挡住狭窄的通道口占据更多的魔晶石吧。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
流水が隔つ道	16 ： 00	变化	フィフネル	－	兽人 LV17

解说 陆路窄，其余都是水路，但魔晶石都在陆地上，利用低级天精灵分两路去占据魔晶石吧。因为互通的陆路有好几条，容易受到敌人的偷袭，尽量多派些拥有远距离攻击的精灵来充当战力。推荐在中间的河道召唤ターブス。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
地底の布阵	18 ： 00	暗	－	アップタイド	战士 LV18

解说 多湿地地形，因此有些地方不能游泳的精灵不能通过，要多加注意。战士魔防较低，此战就让天精灵攻上去吧。

PHASE5 任意通过其中4关即可进入Phase6

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
脉々たる湿原	8 ： 00	变化	グリオン	－	骑士 LV19

解说 水地形多，而不少魔晶石都分布在水中的小岛上，可灵活运用涨潮和退潮的魔法，让ターブス上岸偷袭，有时还能成功阻隔敌人的突击。敌方所处的位置地势较高，不宜急进，先占据魔晶石才能赢取胜算。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
侵されざる暗黑	12 ： 00	暗	ダ・カーム	－	圣骑士 LV20

解说 因为敌阵在高处，我方行动范围都会缩小，攻击射程也会缩短。反之敌人的射程会延长，尽量避免让精灵使移动到前线。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
湖底の浮岛	12 ： 00	暗	－	コンジュレート	梦魇 LV21

解说 多柱子多壁，中间水道上的水面板有一排魔晶石，先想办法占领这些魔晶石，再杀进敌阵去。BOSS的魔防高，尽量派些攻高的精灵到前线。也是推荐使用ターブス再加涨潮，注意BOSS有金化魔法，被定住了可是长时间动不了，所以远距离攻击比较安全。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
久远に白き谷	4 ： 00	变化	テンターク	－	千金小姐 LV22

解说 这次轮到我方处于高地势了，不用多说，好好利用这地理条件吧。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
海上に摇れる街	11 ： 30	变化	レグナ・クロックス	－	巫师 LV23

解说 还是先以占据中央的魔晶石群为目标，等MP充足后再召唤出大军压过去。因为陆地周围都是水，BOSS如果召唤出比较麻烦的ターブス，可以用退潮魔法封锁它们的行动，主攻还是飞行类精灵。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
终焉の玉座	1 ： 00	暗	－	ヴァニッシュ	魔女 LV24

解说 首先以占据中央魔晶石为目标，利用低级精灵的Z.O.C.封锁敌人下进的瓶口，之后就要看玩家喜欢怎么打了。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
魔道の结界	12 ： 00	薄明	バ・メード	－	剑客 LV25

解说 因为水路和壁的阻隔而变得移动不便，而且通往敌阵的道路狭窄，我方的行动容易受到限制，所以主要靠飞行类把敌人引出来，这时可利用低级天精灵去占据两旁的魔晶石顺便吸引敌人注意，然后召唤水精灵杀之，地精灵和火精灵在岸上待机，待敌人靠近就群起而攻之。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
争夺の双砦	6 ： 00	变化	ゼノスブリード	－	梦魇 LV26

解说 一开始敌方就已经占据了4个魔晶石，并处于中央位置发动攻势，BOSS的MP很多，会不断召唤精灵，先想办法银化或冻结他吧。不过我方处于高地势，敌人靠近时就得挨远距离攻击了。



PHASE6 每通过一关就会出现新地图

地图	起始时间	明暗度	BOSS
安宁の审判	12 ： 00	变化	メルレット LV27

解说 涨潮和退潮魔法能够很好地控制战场水地形，且地图广阔，少障碍物，战术多种，BOSS是一直给我们做讲解的魔女姐姐，防御力比较弱，用攻高的精灵打她效率高。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
忘却の理想乡	12 ： 00	变化	护人 LV28	－	－

解说 战场柱子多且广阔，敌阵的魔晶石比较多，打起来相当有难度，尽量金化、银化或冻结敌人吧，并趁机让低级天精灵占魔晶石。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
未知なる辉	10 ： 00	变化	影忍 LV29	－	－

解说 因为BOSS是属于机动型的，出招很快，所以我方也要快。首先看BOSS走哪条路，就主攻哪条路，另一条路就让低级天精灵去占魔晶石。注意如果BOSS召唤ゼノスブリード时记得出相克精灵来保护精灵使哦。

地图	起始时间	明暗度	入手精灵	入手魔法	BOSS
遥かなる牙城	14 ： 00	变化	ギド・カーン LV30	－	－

解说 终于来到最终战了，此地图包含了各种障碍地形，所谓退一步海阔天空，不要急着攻上去，利用退潮魔法会使我方军力的行动方便很多，先巩固好后防，占据魔晶石。长期战是必然的了，狮王的弱点在于魔防，最后就用魔法轰他吧。

专家模式攻略



本模式相当有难度，抢占魔晶石非常重要，要不很快就会被敌人强大的军势所吞没。推荐使用机动力强的精灵使。完成专家模式后，在故事模式和专家模式中可使用新增的精灵使レン、レーヴェ。每通过一关就会出现新的地图。

地图	起始时间	明暗度	BOSS
杀意の森	0 ： 00	变化	公爵 LV23

解说 一开始敌方已占有5个魔晶石。中间的小路是战略要点，如果让敌人冲了过来，那么我方好容易被围杀。一开始先召唤低级天精灵去占据后方的魔晶石，然后派精灵冲进敌阵打游击战。

地图	起始时间	明暗度	BOSS
地脉の鼓动	12 ： 00	暗	修女 LV24

解说 一开始敌方已占有5个魔晶石。此战的陆路很狭窄，在陆路上尽量召唤些强力的高级精灵镇守，再与水中的水精灵配合进攻。

地图	起始时间	明暗度	BOSS
热沙の地平线	15 ： 00	变化	骑士 LV32

解说 一开始敌方已占有8个魔晶石。我方虽处于高地势，但下面就是沙漠地形，可以说是易守难攻。BOSS的等级高，防御性能强，可以考虑先金化或银化他再磨其血。

地图	起始时间	明暗度	BOSS
驱け拔ける旋风	12 ： 00	变化	巫师 LV27

解说 敌在高处，射程远，除了飞行类精灵外，都得绕远路攻进敌阵，途中要小心精灵使中箭。BOSS是魔力高防御力低的巫师，还是先抢占魔晶石，减低他的MP回复量，再用高攻的精灵杀之，或者召唤グリオン去突袭他。

地图	起始时间	明暗度	BOSS
魔晶の街道	12 ： 00	变化	魔女 LV31

解说 地图上的魔晶石比较分散，地形两边高中间低，BOSS的魔力非常高，还是要以利用飞行类精灵去抢占魔晶石为首要目标，巩固好后方后就分三路攻上去。

战术要领3 稳扎稳打，但不是固步自封。对于一些难以实施突袭或长时间的消耗战，则先已占据和守卫魔晶石为目标，一边占一边攻，待MP回复量加强后再靠精灵的数量去压前线敌人，而精灵使则主要待在后方，守护前线、魔晶石和精灵使的拥有回复魔法的精灵也必不可少。这种战术虽平凡但胜算大，安全系数高。

地图	起始时间	明暗度	BOSS
妖しの回廊	1 ： 00	薄明	精灵 LV36

解说 这次的BOSS魔力高且机动力强，弱点是物理攻击。当有机会接近BOSS时，也要多留意OA顺序和影响范围，因为她好像比较喜欢用金化魔法，特别是精灵使不要忘记带上ペリット哦。此战宜速战速决，让高级飞行类精灵直接从中间攻过去，低级精灵在两旁占魔晶石。



地图	起始时间	明暗度	BOSS
暗黒に轟く咆哮	12 ： 00	暗	蛮人 LV40

解说 这个BOSS攻击力高，射程4，仰角大，一开始时还处于高地势，防低一点的被他扔中可是必死无疑，非常棘手。把楼梯前的魔晶石全占据了，再跟他磨MP，尽量让バ・メード上去银化敌人。如果能成功压上去，BOSS就会退到其中一边的墙角去，然后就可以围死他了。



地图	起始时间	明暗度	BOSS
冰河の果つる处	14 ： 00	变化	ギド・カーン LV40

解说 专家模式的最终战还是打狮王，一开始敌方已占有6个魔晶石。虽然敌方处于高地势，但这地图感觉不怎么广阔，派2只低级天精灵到后方取魔晶石就足够了，而且不用绕远路就可攻入敌阵，之前一直头痛怎么尽快把陆上移动力低的水精灵送上前线的问题也解决了，直接在前方水池召唤タープス或テンターク去解决强力的火精灵。狮王的弱点还是魔法，可以召唤キュリア・ベル采取突击手段，其攻击魔法从背后打2下的话就能帮助狮王升天了。

自由模式和联机对战模式

因为可任选挑战的敌人，双方位置也可互换，所以笔者主要解说一下各个地图的特性。

FREE

地图	起始时间	明暗度	解说
喷烟たなびく后	16 ： 00	变化	红方阵地的魔晶石比较密集，适合后防型机动力弱的精灵使，蓝方阵地的魔晶石较分散，适合采取攻势。地图没有高低差，有腐滩地形和障碍物。
桥なき河に	12 ： 00	变化	红方一开始就占据了 4 个魔晶石且处于高地势，条件较为有利。地图易受涨潮影响。
死线を越えて	12 ： 00	变化	腐滩和壁较多，要攻红方的话很难前进，但有些地方是没有壁去阻挡远距离攻击的，加以利用吧。中间的茂み地形是战略要点。
虹の瀑の向こう	12 ： 00	变化	红方一开始就占有 7 个魔晶石并处于高地势，但瀑布下面的 4 个很容易就被蓝方占了。
悠久の流れ	14 ： 00	变化	从地形上来看红方阵地有利，一开始就等于占有了 4 个魔晶石，蓝方阵地容易受涨潮影响。
光なき地の底で	8 ： 00	暗	红方占据高处，蓝方一开始不宜直接攻上去，应先占取右下的魔晶石，再绕路攻上去，要不会因 MP 不足而战败。
揺るぎなき深渊	12 ： 00	暗	红方阵地布满魔晶石，所以比较有利。水地形广阔，陆路狭窄，水精灵和飞行类精灵活跃的地方，适当利用バ・メード的银化魔法会打得比较轻松。
水をたたえる神殿	2 ： 30、	变化	蓝方使用涨潮魔法后可利用タープス进行突袭，红方则需利用地形优势，主要使用远距离大仰角的攻击。
冥府を制す者	2 ： 00	暗	红方一开始就占有 8 个魔晶石，非常有利，蓝方要想办法抢夺红方的魔晶石才有胜算。
最果ての断崖	8 ： 00	变化	红方虽一开始就占有 3 个魔晶石且附近的空置魔晶石较多，但蓝方处于高地势，地理条件有利，开战时便可展开攻势，但要小心红方的飞行类精灵从下路突袭。

VS：共有 4 幅，特点是双方的条件都是对等的

地图	起始时间	明暗度	解说
宣战布告	8 ： 30	变化	没什么特别的，双方一开始都占有 3 个魔晶石，充分考虑敌方的能力以及影响范围而行动吧。
对立の波涛	0 ： 00	变化	魔晶石大多都在水里，要使用退潮魔法才能取得。地图中上的位置地势高，比较有利。
无への挑战	4 ： 00	薄明	两边高中间低，中间有不少魔晶石，但是先下去抢占的话会很容易受到对方的攻击。
大海に瞬く双星	15 ： 00	变化	腐滩和壁多的地形，好好利用发生型魔法吧。



研究心得



精灵使

精灵使其实就是战斗的大将，对战局起着举足轻重的作用。本作没有装备的概念，因此只能靠升级来提升能力值。每通过一个关卡精灵使就会升 1 级，最高为 40 级，然而每位精灵使升级时所提升的能力值都是固定的，因此玩家在选择要使用的精灵使时，主要是参考其能力特性。不同的精灵使能玩出多种多样的战术，理解各个精灵使的特性差异，发挥出其优势，才能百战百胜。

隐藏的精灵使

获得称号ネイティアルマスター后就能使用メルレット；获得最高称号ヴァンテージマスター后就能使用ギド・カーン。隐藏精灵使只限于在自由模式和联机对战模式中使用。



精灵使	等级	攻击力	防御力	魔力	魔防	速度	移动力	能力特性
メルレット	25	10	09	17	15	13	04	属魔力型，魔力极高，其它能力值优秀。使用杖攻击。
ギド・カーン	25	18	12	15	11	14	06	被人称之为最强精灵使，但魔防低是其弱点。

本篇的精灵使

本篇的精灵使共有 18 名，在故事模式或专家模式中选择开始游戏后，首先要回答 4 个问题，根据玩家所选择的答案会得到 4 张卡片。不同的卡片组合会出现不同的精灵使，而且组合不只 1 种。每个问题共有 2 种，并随机出现。回答 4 个问题后，如果玩家对选出来的精灵使并不满意，也可以选择いいえ重新回答问题。

问题	回答	取得的卡片
1 关于香具师	通り过ぎる	Twilight
	默って见る	Shine
	见物人に教える	Shade
1 关于武器屋	剑を夺って逃げる	Shade
	他の剑を买う	Twilight
	金を贮める	Shine
2 关于女神像	荣誉を受ける	Emblem
	败北を认め辞退する	Sacred Book
	作り直すことを提言する	Fair
2 关于报奖	豪华な宝石	Fair
	仓库いっぱいの小麦	Sacred Book
	士官の位	Emblem

问题	回答	取得的卡片
3 关于子狐	逃がす	Dream
	そのままにしておく	Karma
3 关于教会	修理を行う	Karma
	出来る范囲だけ修理する	Dream
4 关于魔兽	一人で追迹する	Ego
	援护を呼ぶ	Trust
	见なかった事にする	Vacant
4 关于宿场	一人で先に进む	Ego
	男と共に引き返す	Vacant
	男を负ぶって进む	Trust

《空之轨迹》的精灵使

本作新加入了《英雄传说 6 空之轨迹》当中的 10 名角色，其中エステル、ヨシュア、シャラザート、アガット在秘密篇里初期就能使用，クローゼ、オリビエ、ティータ、ジン则需要故事模式通关一遍后才可使用，而レン和レーヴェ则需要专家模式通关后才会出现，不过在自由模式下玩家可以任意选择这 10 名角色战斗。

精灵使的魔法

名称	种类	射程	范围	消费 MP	效果
アップタイド	支援	0	全体	32	涨潮，游戏的 2 小时内全地图水位上升 1 高度，即扩大水地形范围。重复使用的话持续时间恢复到 2 小时，使用退潮后效果消失。
ダウンタイド	支援	0	全体	32	退潮，游戏的 2 小时内全地图水位下降 1 高度。重复使用的话持续时间恢复到 2 小时，使用涨潮后效果消失。
ヴァニッシュ	攻击	3（发生）	目标	26	无视障碍物和壁，远距离无属性单体攻击，威力视乎于精灵使的魔力。
ブレス	回复	0	全体	16	全我方战斗单位每回合回复 1 点 HP。
メディック	支援	3（发生）	目标	12	无视障碍物和壁，对己方一名战斗单位回复金化、银化或冻结状态。
コンジュレート	支援	3（发生）	目标	34	无视障碍物和壁，远距离金化一名敌人，持续时间视乎于精灵使的魔力。

战术要领4 以奇招制胜，本作的奇招就要数フリーズ、シルバリー和コンジュレート了。此招只要在攻击范围内敌人是必中的，行动不能也只有挨打的份，特别是精灵使的コンジュレート金化魔法还是发生型的，非常霸道。不过，当敌人也使用这招的时候却十分讨厌，因此每一场战斗都常备ペリット，空闲时还可让它占魔晶石。

名称	属性	明暗特性	移动方式	攻击力	防御力	魔力	魔防	速度	移动力	召唤 MP	维持 MP	射程	魔法	特征
バ・ランセル	地	通常	步（泳）	8 (+3)	6 (+1)	3	7 (+1)	11	5	16	2	1	−	能下水，速度和移动力也不低，可以考虑用来占魔晶石。MP 不足时也可召唤出来制造 Z.O.C. 去阻挡敌人的前进，这也是个保命的好方法。
ダ・カーム	地	通常	步（泳）	18	15	5	13 (+2)	9 (+3)	6	64	8	1	−	能下水，攻击力和防御力也是地精灵中最高的，用来对付水精灵是个不错的选择，派往前线也不成问题。
エ・フェリオン	地	通常	步	12 (+3)	8 (+1)	6	5 (+1)	8	5	32	4	6（仰角大）	−	其优点是拥有射程 6 和大仰角，高处作战十分有利，其攻击基本能越过所有障碍物和战斗角色。虽然不能下水，但能射杀水中的精灵。可惜的是 OA 时间长，魔防低，要小心天精灵的魔法攻击。
ギア・ブロ	地	通常	步（泳）	9	10	11 (+2)	16	6 (+2)	5	40	5	1	グレネイド	唯一拥有攻击魔法的地精灵，而且还是远距离的范围攻击，花费的 MP 也不多。但缺点是速度低。
ディ・アルマ	地	昼型	步	5 (+2)	11	11 (+2)	5	10 (+1)	7	24	3	1	キュア	拥有单体 HP 回复魔法，防御力和移动力高，适合去占据和防守魔晶石，也可顺便援助前线的人。但魔防低。
バ・メード	地	夜型	飞	13 (+2)	11 (+1)	15	15	11 (+2)	5	80	10	1	シルバリー	シルバリー十分有用，足以扭转战局，如能成功银化敌方精灵使，就毫不犹豫全军冲上前群殴吧，当然在此之前要把ペリット都消灭掉，要不就徒劳无功了。各项能力优秀，加上还能飞，越过精灵偷袭其背后，在暗时召唤十分无赖。
レキュー	水	通常	泳（步）	9 (+4)	5	2	7	13	5	16	2	1	−	速度快，但在陆地上最多也只能移动 2 格，且防御弱，容易被秒杀。可以用来占据水中的魔晶石。
ネプトジュノー	水	通常	泳（步）	15 (+2)	13	12 (+2)	16	13 (+2)	6	64	8	1	アイスバーン	水精灵中速度和移动力最高，而且各项数据优秀，还拥有远距离的攻击魔法，绝对是水精灵中的战斗主力。
タープス	水	通常	泳	16 (+2)	12	6	12	10 (+2)	5	48	6	7（仰角中）	−	虽然只能在水中行动，但其攻防数值优秀，射程长，水里还能 + 防御，躲到水中射暗箭是个不错的选择。精灵使的涨潮魔法可以扩大它的活动范围，并且在湿地也能召唤，可出其不意地给陆地的敌人痛击。
ザミルペン	水	昼型	泳（步）	12	13 (+2)	11	10 (+2)	8 (+2)	6	40	5	1	フリーズ	其魔法能冻结敌人，使之暂时不能行动，明时的冻结时间还会延长。但毕竟魔力不算高，比不上バ・メード的银化维持时间，但相对的 MP 消耗量少，可用来阻挡强大敌人的突击。因为速度较低，尽量在接近敌人时才召唤出来吧。
マーム	水	夜型	泳（步）	8	9	13 (+2)	14	10 (+2)	5	32	4	1	ヒール	拥有单体 HP 回复魔法，且防御力和魔防都比较可观，暗时还能回复 4 点 HP。但因其速度和陆上移动力较低，上前线还是比较危险的，推荐留在精灵使的身边，由于本身级别不高，消耗的 MP 也不多，给精灵使回复 HP 的话 SAT 也升得快，用来当保镖非常不错。
テンターク	水	通常	泳（步）	19	20	19	14 (+1)	11 (+4)	5	88	11	1	メイルストローム	攻击力、防御力和魔力在全精灵中是最高的，还有大范围的强力攻击魔法，但毕竟陆上的移动力低，消耗的 MP 量大，因此最好在接近多个敌人后再召唤，不过大范围魔法要小心伤及无辜……又或者派到狭窄的道路上做防卫工作。
ヘピタス	火	通常	步	10 (+2)	8	4	9	7 (+2)	6	24	3	1	−	初期的攻击主力，但速度低。
オーンヴィーヴル	火	通常	步	17	14 (+2)	6	13 (+2)	9 (+2)	6	56	7	1	−	高攻高防，速度较慢，升级后速度会提升，适合前线作战。
ブリックス	火	通常	步	13 (+3)	9 (+2)	7	9	8	5	40	5	4（仰角小）	−	攻击力不错，用来射天使，但速度低，而且仰角小，容易被挡住攻击。
ダルンダラ	火	夜型	步	5 (+2)	8 (+2)	14 (+2)	11 (+2)	8	6	32	4	1	エクスプロージョン	拥有高魔力和范围攻击，且消耗的 MP 量少，升级的加成也比较厚道，虽速度较慢，但移动力却不差。总的来说是个不错的战力。
ゼノスブリード	火	通常	步	16	13 (+1)	17	15 (+1)	12 (+3)	5	88	11	1	インファーナル	全能力优秀，魔力特别高，射程长的火球攻击威力十足，魔防低的精灵使可要小心被打中了……
グリオン	火	昼型	飞	13 (+2)	11 (+2)	9	8 (+2)	10 (+1)	7	80	10	1	−	高移动力，并且能飞行，在战场上能灵活行动，但其它能力只是普通程度，魔防又比较低，消耗的 MP 量却很大。如果敌方精灵使的防御力低，用它来实施奇袭不失为一个好方法。
ペリット	天	通常	飞	1 (+3)	2 (+2)	12	13	13 (+1)	4	16	2	1	メディック	攻防最弱，但也是惟一拥有状态回复魔法的精灵，速度很高，可以用来占据魔晶石，或用来制造 Z.O.C. 以保护精灵使。
キュリア・ベル	天	通常	飞	13 (+2)	12	13 (+2)	8	9 (+2)	5	48	6	1	サンダー	拥有无视障碍物和壁的远距离范围攻击魔法，且攻防力优秀，是天精灵中的战斗主力。但由于魔防较低，不适宜单身赴前线，推荐召唤些能加 HP 的或防高的精灵协助它。
アモルタミス	天	夜型	飞	13 (+2)	12	6	12	11 (+2)	4	56	7	5（仰角中）	−	除了移动力低外其它能力都相当不错，有射程有仰角，可派上前线，与其它有范围攻击魔法的精灵配合相当好用。
ギュネ・フォス	天	昼型	飞	5	5	8 (+4)	9	10	6	32	4	1	ブリッツ	拥有无视障碍物和壁的单体攻击魔法，移动力高。作为初期精灵，可用来占魔晶石和制造 Z.O.C.，遇上地精灵还能放个魔法。
フィフネル	天	通常	飞	4	8 (+2)	16	18 (+1)	10 (+2)	5	48	6	1	リカバリー	虽攻防较低，但其大回复魔法却是起死回生的法宝，一开始就能回复 6 点 HP，到了后期它是精灵使的重要贴身保镖。
レグナ・クロックス	天	通常	飞	17	12 (+1)	18	11 (+2)	11 (+3)	6	80	10	1	デストラクション	拥有强力的大范围攻击魔法，但因防御能力在高级精灵当中相对低，因此要注意在放魔法之前被火精灵围杀，根据 OA 来考虑行动，避免蛮冲。

精灵的魔法

名称	种类	射程	范围	消费 MP	效果
グレネイド	攻击	4（仰角大）	目标 + 周围 1	6	无视障碍物，远距离地属性范围攻击，不分敌我
キュア	回复	1	目标	4	对己方一名战斗单位回复小量 HP
シルバリー	支援	1	目标	12	银化一名敌人，使敌人进入行动不能状态，时间较长
アイスバーン	攻击	3（直线）	目标	8	远距离水属性单体攻击，但容易被障碍物或对方挡住攻击路线
フリーズ	支援	1	目标	6	冻结一名敌人，使敌人进入行动不能状态，时间较短
ヒール	回复	1	目标	4	对己方一名战斗单位回复小量 HP
メイルストローム	攻击	0	周围 2	15	水属性大范围攻击，不分敌我
エクスプロージョン	攻击	0	周围 1	4	火属性范围攻击，不分敌我
インファーナル	攻击	8（直线）	目标	10	远距离火属性单体攻击，威力强大，但容易被障碍物或对方挡住攻击路线
メディック	支援	1	目标	4	对己方一名战斗单位解除金化、银化或冻结状态
サンダー	攻击	3（发生）	目标 + 周围 1	8	无视障碍物与壁，远距离天属性范围攻击，不分敌我
ブリッツ	攻击	4（发生）	目标	4	无视障碍物与壁，远距离天属性单体攻击
リカバリー	回复	1	目标	8	对己方一名战斗单位回复大量 HP
デストラクション	攻击	0	周围 2	12	天属性大范围攻击，不分敌我

精灵

游戏中有天地水火四大属性种类的精灵，每种属性都有 6 只精灵，共 24 只。故事模式中初期只能使用 4 只属性各异的低级精灵，玩家需要通过关卡后取得相应道具才能使用更高级的精灵，而在其他模式中一开始就能使用所有精灵。注意，精灵只能在一场战斗中升级，最高 3 级，战斗结束后又会打回原形，左表中括号内指的是每升 1 级后的加成。

结束语

虽然说这款游戏年代久远，但是现在来看依然有许多创新之处值得称道。如果想要顺利通关，就必须对敌我双方的精灵使与精灵了如指掌，而每个作战单位都是 10 点 HP 的设定更像是卡片游戏。游戏的战斗其实就是在比拼两方抢占有利地形的功夫，如果有条件的话，玩家不妨选择联机对战，一定找到与电脑对战不同的乐趣。

战术要领5　先知先觉。有时等敌人行动了才出对策，则容易使己方陷入被动状态，因此玩家可试着去预想敌人的下一步行动。这需要综合所有的具体要素，不妨试试把自己也代入到电脑控制的角色当中去思考，又或者遇到过不了的关就去自由模式观看电脑之间是怎么对战的，会有不少得益哦。

文 炎骑士 美编 木仙

通关时间：约20小时



就像很多人认为的那样，这款游戏的素质并没有预想的高，但我还是一口气将它通关了两遍。本作不同于其他策略类游戏的地方主要体现在以区域划分的战场上，既不同于大家熟知的《机战》和《SD 高达 G 世纪》，也有别与高度核心向的《基连的野望》。游戏的系统会令初次接触它的人产生无从下手的感觉，但只要耐心将系统摸透，那么游戏的难度就会立刻下降一大截。总之，如果你对“宇宙世纪”高达作品十分热衷，如果你偏爱策略类游戏，那么这款《高达之纹章》还是值得一玩的。

攻略透解 GUIDE THROUGH

高达之纹章	NBGI	策略
NDS	Emblem of Gundam	日版
	2008年5月1日 1人	4800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

操作简介

按键	功能
十字键	移动光标
A键	确定／选择目标
B键	取消
Y键	加速／跳过剧情；加速光标移动速度
X键	切换菜单信息／进入编成界面
L／R键	切换菜单信息
L／R＋左右方向键	选择切换小队
SELECT	地图信息切换

除了按键之外，玩家还可以通过触控笔对下屏的战场地图进行直接操作，并且更为直观方便。

系统说明

作战部队

作战部队是游戏中的主要战斗单位。作战部队由部队指挥官、战舰以及各类机体所组成。每支作战部队中最多允许配置 2 名指挥官，且最多可容纳 10 台作战机体。配置在作战部队中的战舰与机动战士、辅助飞行器等均只占据一格空间，如何分配战力将由玩家自主决定。没有指挥官的作战部队可以独立作战，但战斗力将会大幅度削弱；相反，没有作战机体和战舰的部队中即使有 2 名指挥官，却仍然不能出战。



移动

玩家通过光标选择地图上的己方作战部队，在选择“移动”指令后便可令当前部队进行移动。作战部队移动的距离视部队内的战力构成以及战场的地形而决定。为部队中配置战舰、辅助飞行器可令部队的移动距离增加。水战专用 MS 以及潜水艇可以在海洋地形中随意活动。玩家可以通过上屏的信息菜单了解当前作战部队的地形适应性以及移动距离。



指挥官能力

出自原作中的人物在游戏中扮演着指挥官的角色，不同的原作角色拥有侧重性不同的能力数值。此外，指挥官还拥有专属的特殊能力。如何为部队配置合适的指挥官将直接影响到部队的战斗力。

物资量

物资量在本作中的作用相当于补给的概念，游戏中的一切作战行动均受到物资量的制约。物资量的补给除了在每场战斗开始时进行之外，还与作战双方部队中的特殊战力有关。拥有战舰和补给机的一方可以在己方回合开始时获得一定数量的补给。需要注意的是，作战部队中的机体数量越多，行动所消耗的物资量也就越大。物资量的多少还左右着作战部队的战斗力，当物资量降至零时，当前作战部队的战斗力将会减半。

物资量消耗的计算方法：进入作战部队的“情报”菜单可以找到“消费”的属性数值，以这个数值乘以当前部队的移动距离就是移动后的物资消耗量。此外，如果移动后发生战斗，那么物资消耗量就会变为原来的三倍。假设：卡缪的消费属性是 20，他所在的部队移动了三格，那么此时卡缪部队的物资量消耗即为 20×3 = 60；如果卡缪部队在移动后与西罗克的部队发生战斗，那么这时卡缪部队的物资量消耗就应该是 180。



战斗力

战斗力数值是一支部队作战能力的决定性因素。游戏中的作战部队战斗力数值分为攻战和防战两个方面，当己方部队移动到有敌方占据的区域时就会发动攻战；如果敌方部队移动到己方部队的所在区域，则会发动防战。玩家可以在“情报”菜单中查看当前部队的攻战与防战详细数值。此外，作战部队的战斗力还与所在区域的地形有关。与当前地形相匹配的作战部队将会提升一定的战斗力，反之则会令战斗力下降。



连战与继续

当作战双方的多支部队停留在同一区域时，就会以重叠的方式显示在作战地图上。部队停留区域中显示的机体代表当前所选部队，部队停留区域中的白色数字则表示当前停留部队的数量。当主动进攻的一方进入敌方多支部队停留的区域且发生战斗时，如果主攻的一方占优，就会引发“连战”。如果双方部队交战之后均有剩余兵力且停留在同一区域，那么便可能会引发“继续”。

前进与后退

全灭对方的部队后有一定几率引发“前进”，“前进”发生时可以选择原地不动或向周围接邻区域移动，且不会消耗物资量。不论是主攻还是防御，当交战结束后处于劣势或者取得的优势不明显时，均有可能引发“后退”。两种指令的引发与部队中的指挥官能力以及物资量剩余均有关系。



原创部队

消灭敌方战力可以获得一定数量的点数。在整场战斗结束之后，可以用获得的点数招募指挥官、购买各种机体以及为机体进行强化。而用此种方式获得的人力物力则可以在随后的作战行动中组成原创部队参与战斗。与任务中固定的部队有所区别，原创部队中的机体在战斗中如果被击破，就会永远消失。不过，招募来的指挥官却不会死亡，可以继续作战。在以“一年战争”和“格里普斯会战”为大背景的本作流程中，每当玩家完成其中一个大的篇章后，与这个时代背景所对应的人物和机体便会强行退役。之前雇用角色和购买机体的点数会进行折算，然后退还给玩家。



©创通・サンライズ

战术详解

单刀赴会

在执行强攻类任务的时候，敌人的兵力往往会坚守在据点附近的区域。通常情况下，此时的敌方的部队往往拥有较高的战斗力，此时唯有集中兵力才能够攻破敌人的防线。具体的作法是：在战斗开始后迅速将主要兵力集中到一个区域，然后执行“编成”指令，将战斗力较高的作战单位集中在一起，然后将这支整编后的部队以突击队的形式派往敌占区，从外围打开缺口，将敌人的部队一个个消灭。

逼迫战术

交战后失利的一方通常会有很大的几率后退，此时周围的区域均由对方占据或者存在地形制约，那么无法执行后退指令的这一方就会强行退出战斗。利用这条规则，我方可以根据地形向敌人的势力范围逐步推进。如果有个别敌方部队冲入我方的控制区域，就立刻用其他部队切断它的去路，随即指派战力较强的己方部队将其击败。这样一来，就可以令其强行退出战斗。



由于这条规则对于任意部队均为无差别执行，因此可以用来对付敌人拥有强大战力的部队。当然，我方在作战过程中也要注意，切忌令单一部队前出至敌人的势力范围之中，以免遭到围歼。

围点打援

游戏中后期的一些战斗中往往需要消灭一定数量的敌人才能完成任务。一般情况下，在这样的战斗中会经常出现敌人的增援部队。针对这种情况，我们不妨专门紧盯出现敌方增援的区域，在其出现不久后就立刻集中兵力将其歼灭。与其专门调整部队的编制来对付那些拥有指挥官的敌方部队，这种围点打援的战术往往能够在很短的时间内消耗大量敌方战力。

截断补给

由于游戏中的双方进行任何活动均要消耗物资量，且物资量的补给与战舰的多寡有着最直接的关系，因此我们在战斗中应该优先消灭敌方的战舰。只要成功得手，敌人的行动就会逐渐变慢，战场的主动权自然也就落入我方的手中。需要注意的是，游戏中的敌人同样会采取这一战术。



在特定关卡中，我方往往存在没有防护的战舰部队，如果没有采取有效的防范措施，一旦敌人偷袭得手，那么我方将会变得十分被动。

原创制胜

除了游戏初期的几次战斗之外，玩家在作战中均可以使用原创部队进行战斗。在游戏的中后期，敌方往往拥有大量战斗力较强的作战单位，如果每次战斗开始后都采取集中整编的策略，那么就会白白浪费掉一个回合。为了能够先发制人，在战斗开始之前组建一支战斗力超强的原创部队是十分必要的。只要不吝惜赚得的点数，那么玩家可以很容易地拥有一支属于自己的超级部队。采用原创部队的好处在于无需开战后的整编程序，可以优先派往第一线用来牵制敌人。

全任务总览

- オープニングセレモニー
- 小さな战い
- ホワイトベースを护れ
- 人の力
- 补给战
- テストステージ
  - 分支一：最贫前线 → MS・ザク → 大败走レース → ティアンムの战い → 地上战
  - 分支二：北米大战 → キャリフォニアの陥落 → メキシコ·ライン
- 二正面作战
- マ·ライン
- オデッサ作战
- 荣光の最后
- ジャブロー攻防战 前篇
- ジャブロー攻防战 后篇
  - 分支一：ホンコン夺还 → ホンコン攻防战
  - 分支二：反击の狼烟 → ジャングルのG → 震える山 前篇 → 震える山 后篇
- 追击战
- 战线整理
- 中立国の悲しみ
- ドズル失策
- ソロモンの战い
- 恐怖 机动ビグ·ザム
- ア·バオア·クー
- 始まりの终わり
  - 分支一：苏るガンダム → レジスタンス → ルナリアンとの取引 → 宇宙のロビン·フッド → 水の星のいただき → 密林を灼く业火 → 强化人间のダンス → ホンコン·ショー → 天空への阶段 → キル·キル·バン·バン → 月を击つ流星 → ダカールを横目に → 金色の狙击手 → 里切りの宇宙 → 胜者なき战い → 荣光の落日 → 女神たちの战场 → 三つ巴 / 归るべき处
  - 分支二：ジオン再临 → ルナリアンの胎动 → 一年战争の伤迹 → 联邦最大の失策 → 组织限界点の战い → 夺われしアイドル → 反逆者に死を → 虚空の惨剧 → 月面に战火は咲いて → 罠と狩人 → 理想へ生け贽 → ガンダム破坏作战 → 终わりの始まり → 倒れる巨神

TIPS 游戏中存在分支路线，不过这些分支路线并不是属于隐藏的内容，玩家可以在进入分支路线前的剧情发展阶段按照自己的意愿选择进入任意分支。

作战指导

オープニングセレモニー

胜利条件	敌军全灭
败北条件	我方全灭

说明 这场战斗完全是为了让玩家熟悉游戏的系统，并且借以讲述“一年战争”初期惨烈的消耗战。开战之后不要急于进攻，建议将战线收缩，然后集中兵力对付敌人的单一部队，这样往往会取得更好的效果。

小さな戦い

胜利条件	敌军全灭
败北条件	我方全灭

说明 这场战斗完全再现了阿姆罗初次驾驶高达的场面。战斗可以说是毫无难度。

ホワイトベースを护れ

胜利条件	敌军全灭
败北条件	我方全灭

说明 此次的作战目的是保护母舰，只要合理运用手中的战力，赢得战斗并不难。

人の力

胜利条件	敌军全灭
败北条件	我方全灭

说明 依然是难度不高的战斗，只要稍微注意即可轻松获胜。

补给战

胜利条件	敌军全灭
败北条件	我方全灭

说明 这一战的要点在于切断敌人的补给。战斗开始之后，可以先指派阿姆罗用高达消灭夏亚的部队，然后用母舰吸引敌人的兵力，同时让我方的主力绕道去攻击敌人的母舰。只要将敌人的母舰消灭，那么敌人的战斗力就会锐减。



テストステージ

胜利条件	在五回合以内设法令母舰侵入卫星轨道并保持在内驻留一回合
败北条件	没有达到获胜的条件，高达和母舰被击破

说明



本次战斗的要点在于设法消灭卫星轨道的守军，对此可以采取逼近战术。或者也可以先将卫星轨道的守军消灭，然后令一支部队充当诱饵，同时让母舰进驻卫星轨道，只要能够保持一回合就算获胜。

最贫前线

胜利条件	击破敌军15台MS
败北条件	己方战机被击破30架

说明 这场战斗是纯粹的消耗战，我方战力的优势在于攻战较强，但防战较弱。针对这样的特点，需要设法制造陷阱，让敌人进入我军的埋伏圈，然后采取车轮战的方式将敌人逐个消灭。



MS・ザク

胜利条件	保持战线10回合
败北条件	没有达到获胜的条件，我方全灭

说明 本次战斗的要点在于对据点的防守。战斗开始后要立即将兵力进行整编，并保证战场上的三个据点内都有我方的部队把守。只要能够坚持两个回合，敌人的战力基本上就消耗得差不多了。



大败走レース

胜利条件	守卫废弃的殖民卫星群保持3个回合，敌军全灭
败北条件	我方战舰被击破超过10艘

说明 本次作战的难度并不算大，只要能够灵活运用两个拥有“突击”指令的指挥官，那么便可轻松控制战场。

ティアンムの戦い

胜利条件	防守卫星轨道5个回合，敌军全灭
败北条件	没有达到获胜的条件，我方全灭

说明 我方的战力并不占优势，因此还是稳稳防守最好。切忌令部队前出，否则很容易给敌人制造前进的机会。只要挺过5个回合就算获胜。



地上战

胜利条件	在3个回合以内占领敌军的采掘场，敌军全灭
败北条件	敌军攻入军港，我方全灭

说明 此一战中我方的战力较弱，如果想完成任务，就必须果断出击。建议在战斗开始后迅速将队伍整编，然后以精锐部队从正面发起攻击，速战速决。

北米大战

胜利条件	顶住敌人10回合的攻击，敌军全灭
败北条件	母舰被击破，初期配置的高达被击破

说明 战场的地形并不复杂，但除了高达等主要战力外，我方的其他部队基本上不堪一击。战斗开始之后，除了需要将我方战力集中整编，还要特别注意保护指挥官所在的部队，他们的存活是赢得后半场战斗的关键。

キャリフォニアの陥落

胜利条件	敌军全灭
败北条件	母舰被击破

说明 战斗的要点在于对母舰的保护，面对此种局面，我方只能以有限的战力牵制敌军，然后伺机反攻。如果想让战斗变得不那么辛苦，就要想方设法保住每一个指挥官。

メキシコ・ライン

胜利条件	击破敌机40架以上
败北条件	我方被击破20架以上

说明 对于消耗战，最重要的一点就是想办法将优势兵力集中到一起，然后攻击敌人的弱小势力。



二正面作战

胜利条件	敌军全灭
败北条件	母舰被击破

说明 对于这次的战斗，建议将高达与母舰编在一队，并配以舰长布莱德和驾驶员阿姆罗，这样才能最大限度地保证母舰的安全。

マ・ライン

胜利条件	マチルダ队与我方母舰合流
败北条件	マチルダ队及母舰被击破

说明 这场战斗的要点在于阿姆罗和高达的运用上。战斗的前半段需要令阿姆罗前出接应マチルダ队，如果顺利的话，在后半段的战斗中就会触发原作剧情，マチルダ到底还是死在了黑色三连星的手中。

オデッサ作战

胜利条件	3回合内击破40架以上敌机
败北条件	没有达到获胜的条件，阿姆罗被击破

说明 这场战斗看似难度不小，但事实上很容易获胜，只要在战斗开始后将部队整编一下，然后以优势兵力冲击敌阵即可。

荣光の最后

胜利条件	令母舰侵入“ブリテン岛”并驻留3回合，敌军全灭
败北条件	母舰击破

说明 虽然胜利条件是侵入敌人的据点，但相比之下全灭敌军来得更为痛快，只要稍微注意一下，母舰是很难被击破的。

ジャブロー攻防战 前篇

胜利条件	防守“中枢部”5个回合，敌军全灭
败北条件	没有达到获胜的条件，我方全灭

说明 如果想稳稳地守住据点，那么最好在战斗开始后立即将主力部队收缩到据点附近，其余的我方战力也要尽可能贴近围绕据点展开战斗，切忌轻易前出攻击，这样往往会给敌人制造前进的机会。



ジャブロー攻防战 后篇

胜利条件	击败夏亚
败北条件	母舰被击破

说明 战斗开始之后，需要将我军的那些孱弱不堪的杂兵整编一下，并且配上指挥官，这样才不会给敌人制造前进的机会。只要将我方的主力部队集中起来并整编之后，就可以去进攻夏亚了。

ホンコン奪還

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方损失15架机体

说明 这场战斗的要点在于对战力的整合。战斗开始后，需要将潜水艇迅速向上调整位置，避免攻击。我方的指挥官一定要灵活运用，合理的部队编成可以令作战变得更为轻松。

ホンコン攻防战

胜利条件	击破敌机30架以上
败北条件	我方损失20架机体

说明 这一次的消耗战难度不是很大。战斗打响之后，需要迅速将部队整编，建议将兵力集中到一起作为突击队对付敌军，如果战术运用合理，甚至可以在第二回合结束战斗。

反击の狼烟

胜利条件	防守据点并保持12个回合
败北条件	没有达到获胜的条件，我方全灭

说明 本次任务是纯粹的防御战。不同于以往的据点防守，这一次我军需要同时保证多个据点不被敌人占领，所以在开战之后要始终保持在多个据点设有重兵。任务开始后需要将分散在各处的兵力迅速集结到据点处，如果将零散的战力整合到一支队伍则再好不过了。战斗过程中，敌人的增援部队会不断从海上登陆，我方也会适时出现一些部队作为兵力的补充。只要捱过12个回合或者在敌人增援出现之前将地图上的敌人全部消灭均可获得胜利。



ジャングルの G

胜利条件	防守据点并保持12个回合
败北条件	没有达到获胜的条件，我方全灭

说明 这一次的任务依然是据点防守，不过相比前一关，需要守卫的据点数量要少，因此难度有所降低。战斗进行至中期之后，敌方会有大量的大魔部队从地图左下角出现，对于这种局面，只能采取防守的稳妥战术，坚持跟敌人拼车轮战。需要注意的是，本次任务中的物资量补给较少，后期可能会导致行动能力降低。

震える山 前篇

胜利条件	守卫钢坦克并保持10个回合
败北条件	初期配置的钢坦克被全灭，斯罗被击破

说明 这个关卡再现了《08MS 小队》中的经典一幕，玩家需要护卫己方的钢坦克部队。战斗开始后，敌军会从河对岸不断向我方阵地涌来，建议在这之前将部队进行合并，需要护卫的钢坦克搭配拥有强大战力的 MS 组成混合部队，并且专门调配驾驶员担任指挥官，这样便可令钢坦克的生存力大幅度上升。

震える山 后篇

胜利条件	击破阿普萨拉斯
败北条件	斯罗被击破

说明 这一战并没有什么难点，只要在战斗开始之后立即将多支队伍合并，对付蜂拥而来的敌人并不难。不过，作战过程中需要控制好物资量的消耗，由于作战中多为大规模部队之间的调动和交战，所以物资量的消耗是十分惊人的。战斗后期让斯罗所在的部队与阿普萨拉斯接触便可引发原作中的剧情，随后作战结束。

追击战

胜利条件	10回合以内击破敌机40架以上
败北条件	没有达到获胜的条件，我方被击破20架以上

说明 既然是消耗战，那么就要在正面火力上确保有足够的优势。此一战中我方登场的角色较多，可以充分利用角色的各种指令来强化部队的战斗力，战斗开始后不要急于冒进，将第一批敌人诱入己方的阵地后再加以歼灭，这样既可以迅速积累击破数量，也可以有效避免己方的损失。

战线整理

胜利条件	10回合以内侵入月球重力圈，敌军全灭
败北条件	没有达到获胜的条件，我方全灭

说明 这一次的作战是联邦军的大反攻，作战开始后依旧是按照以往的惯例先将部队整编，然后采取集团推进的方式。建议在作战部署上将部队全面铺开，这样一来被击溃的敌军就没有逃跑的机会。开战之后不久，双方均会有数量可观的援军，敌人方面更是有多名王牌指挥官，需要集中火力优势才能攻克。

中立国の悲しみ

胜利条件	击破敌方部队A的战舰ヴァルキュ　レ
败北条件	我方被击破25架以上，敌方部队A侵入“サイド6”

说明 本次作战的故事背景源自《0080》的最后一幕，我军要赶在敌方核攻击舰队接近サイド 6 之前将其消灭。敌人的核攻击部队在地图上以红色的光圈标注，只要在最快时间内将其摧毁就算完成任务。

ドズル失策

胜利条件	敌军全灭
败北条件	初期配置的母舰被击破

说明 这一次的作战基本没有什么难度，战斗打响之后将我方部队按照地图的扇形布局推进即可，只要注意让母舰留在后方就不会有任何危险。

ソロモンの战い

胜利条件	16以内占领ソロモン
败北条件	没有达到获胜的条件，我方全灭

说明 此次作战的目的是占领敌方的要塞，如果想速战速决，那么建议事先将火力强大的战舰与指挥能力较高的角色编排在同一个部队中，然后采取整体推进的方式向敌方的战线压过去，只要保证己方任何一支部队进入ソロモン要塞区域就算获胜。

恐怖 机动ビグ・ザム

胜利条件	ドズル被击破
败北条件	阿姆罗与斯莱卡被击破

说明 这一战的难点在于敌方大量优势兵力的出现，对付这种局面，我方同样需要在开始战斗后立刻将部队进行整编，否则在面对ドズル的强大战力时将根本无从下手。作战开始后仍然可以采用逐步逼近的战术围堵ドズル的ビグ・ザム，只要注意阿姆罗和斯莱卡两名剧情角色不退场即可。当我方单一部队的战力高于ドズル时，与他交战便会引发原作剧情，随后作战结束。

ア・バオア・クー

胜利条件	拉拉与夏亚被击破
败北条件	阿姆罗被击破

说明 这一次作战的物资量分配较为拮据，因此不易与敌人展开持久战。战斗开始后先按照惯例将队伍重组，然后集中兵力对要塞的核心区域发动攻势，拉拉和夏亚的初始位置在要塞上部的中央，我军的作战目的便是设法突入这里对两人的部队发动攻击。只要确保我方的主攻部队拥有足够的战力就可以消灭他们，随后引发原作剧情，任务完成。



始まりの终わり

胜利条件	敌军全灭
败北条件	我方损失30架以上

说明 作战的难点在于游戏初期物资的匮乏，建议整编部队之后迅速将兵力集中在要塞下方的中央区域中，这样既可以更好的御敌，也可以避免因行动能力不足而导致和兵力分散时所造成的被动局面。战斗开始后不久，夏亚的部队就会在地图左侧出现，与他交战应保证我方战力有充分的优势，接战后会触发原作剧情，整场战役中，我方的援军会分批次从地图右侧出现，注意要及时将其转移到安全的区域，否则这些没有指挥官的部队很容易遭到全灭。

苏るガンダム

胜利条件	10回合以内侵入工厂，敌军全灭
败北条件	没有达到获胜的条件，我方全灭

说明 这场战斗再现了原作动画中抢夺高达 MK－Ⅱ的情节，面对我军的里克・迪亚斯和高达 MK－Ⅱ，联邦守军的吉姆Ⅱ根本就不堪一击。

レジスタンス

胜利条件	击破30架以上敌机
败北条件	我方损失超过3架

说明 本次战斗的附加胜负条件较为苛刻，出战之前建议在原创部队中配置较高的战力。战斗开始后，可以将优势兵力集中到一支部队中，如此一来，在战斗开始后可以直接派出整编好的主力部队直接杀入敌阵，运气好的话甚至可以通过连战在一回合内达成胜利条件。



TIPS 本作的游戏剧本是根据原作动画改编的，一年战争、提拉兹之乱以及格里普斯会战等等“宇宙世纪”的历史在游戏中被忠实再现。玩家在游戏过程中会遇到一些相关的选项，无论如何选择，均不会令剧情背离原作的剧本大纲。

ルナリアンとの取引

胜利条件	15回合内守住据点
败北条件	没有达到获胜的条件，我方全灭

说明 由于需要守卫三个据点，所以作战开始后一定要尽快将部队移动到据点中，并且尽可能快地整编部队以加强战斗力。整场战斗中双方均没有增援部队，所以可以在战局有利于己方的时候主动出击。

宇宙のロビン・フッド

胜利条件	击破50架以上敌机
败北条件	我方损失超过10架

说明 由于此次战斗对我方损失机体有较高的限制，所以建议在战斗开始后整编出一支精锐部队并将其作为突击队直捣敌阵，其余部队则可以稳妥地守在后方，这样既可以避免我军战力的迅速消耗，又可以在较短的时间内达到要求的击破数量。



水の星のいただき

胜利条件	侵入卫星轨道后保持驻留3个回合，敌军全灭
败北条件	初期配置母舰阿伽玛被击破

说明 这一战的难度并不是很大，但需要运用些技巧。战斗开始以后，西罗克会率先单机闯入我军舰队，由于他的个人战斗力十分强，因此在这之前一定要保证己方的每一支部队都有均衡的战斗力，以防他的偷袭。为了占据卫星轨道地图上带有红叉的区域，我方可以采取平行推进的战术，在将敌方战力逐步消灭的同时稳步推进。当然，也可以采用老办法，整编出一支实力极为突出的部队用其开道，然后让其余的部队在后面打扫战场。

密林を灼く业火

胜利条件	击破40架以上敌机
败北条件	我方损失超过3架

说明 这场战斗的难度低得让人出乎意料，只要在编成队伍的时候不过分偏重或者削弱某一支队伍，那么我方的任何战力在对付敌人那些如蝗虫一般的杂兵部队时基本都不成问题。只要连续击败敌部队，那么在与杰利特相遇前就可以提前结束战斗。

强化人间のダンス

胜利条件	5回合以内击破敌机30架以上
败北条件	没有达到获胜的条件，我方全灭

说明 在五回合内击破 30 机的要求虽然看似苛刻，其实很容易达成。由于战场中拥有大量海洋地形的区域，只要击落敌部队中的飞行器"德戴"即可将敌军轻松消灭。开战之后整编出一支实力强劲的队伍，并将其部署到带有海洋地形的区域作为诱饵即可，其余的部队则可以稳稳地躲在相对安全的区域观战。如此一来，只要前来进攻的敌军一批批冲向我方诱饵，就可以不费吹灰之力将其整队整队地消灭。



ホンコン・ショー

胜利条件	5回合以内击破精神力高达
败北条件	没有达到获胜的条件，我方全灭

说明 这一次作战的要点在于尽量保持己方部队在陆地区域，否则在海洋地形上将会很被动。战斗开始后，建议将阿姆罗与卡缪的部队合并，其余的部队则按兵不动。在坚持过敌人的一个回合后，将之前合并的部队派到地图左下方的区域与敌人交战。由于是海洋地形，此时可以轻而易举地消灭大量敌方有生力量，如此一来，随后的战斗就变得轻松多了。

天空への阶段

胜利条件	击破敌方旗舰以及精神力高达
败北条件	初期配置我方母舰被击破，卡缪被击破

说明 由于战场的绝大多数区域均为海洋地形，所以此次战斗建议采取稳妥的防守战术，将敌人引诱至左上方的陆地区域逐个歼灭。作战过程中，注意不要将母舰和卡缪分配到战力薄弱的部队中，这样就可以最大限度避免二者被击落了。

キル・キル・バン・バン

胜利条件	击破敌机40架以上
败北条件	我方损失超过15架

说明 这一次的作战可谓相当轻松，战斗开始后，敌人的部队龟缩在战场中央下方的殖民卫星区域内。最好的战术是在开战后整理出一支拥有超级战斗力的突击队，然后趁敌人没来得及分散开来之前突入敌人的巢穴进行闪击战。如果运气好，这一战中甚至可以在两个回合内完成任务，且己方毫发无损。



月を击つ流星

胜利条件	占领"密闭型コロニー"或全灭敌军
败北条件	"月重力圈"被占领，我方全灭

说明 战斗的开始后不要急于进攻，由于敌人的可变形 MS 部队会率先发起挑战，所以一定要将部队的编成加以优化。待敌人的第一波进攻被抵挡住之后，再在己方的行动回合内指派战力最为强劲的一支部队反攻，只要能够成功抵达地图中央上方的"密闭型コロニー"所在处保持到回合结束就算获胜。

ダカールを横目に

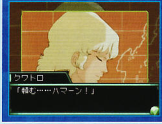
胜利条件	10回合以内击破敌舰亚历山大号
败北条件	没有达到获胜的条件，我方全灭

说明 战斗开始后，我方在战场的左上角，而作为任务目标的敌方旗舰则位于最远端的右下角。作战的方针是老样子：编成出一支战斗力极强的部队，然后派遣这支部队一路杀到敌人老巢去。需要注意的是，此次战斗中敌人会在旗舰所在的初始位置连续投放多批增援部队，己方突击部队不要过度前冲而与后援隔开过远距离，否则会有被包抄的危险。

金色の狙击手

胜利条件	5个回合内保持初期配置的百式以及科瓦特罗生存，敌军全灭
败北条件	没有达到获胜的条件

说明 由于科瓦特罗的百式正在为光束炮的发射作准备，因此在整场战斗全程中是无法行动的。又因为百式此时战力十分薄弱，一旦遭到敌袭则必将被击破，所以我方在战斗开始后来不及整编部队，只能将几支战力较强的部队移动到百式前方区域充当盾牌。只要挨过敌人的第一波攻击，那么便可开始运用扇形推进的战术压制敌人。如果战力运用得当，在5回合以内将敌方全灭也是有可能的。



里切りの宇宙

胜利条件	初期配置的阿伽玛侵入"密闭型コロニー"
败北条件	初期配置的阿伽玛被击破

说明 虽然作战的胜利条件是需要我方旗舰阿伽玛到达战场上方的殖民卫星内，但由于物资量的稀缺以及敌方大量部署在殖民卫星附近区域的强大战力，因此我方只能采取强行突击的战术。战斗打响之后，建议将阿伽玛保留在初始的位置不作调动，随后将其余的部队整编，将全部精锐战力集中到一支部队中，再以这支单独的部队直捣敌阵，只要将敌方守军全部消灭，同样可以获得胜利。



胜者なき战い

胜利条件	击破敌机100架以上
败北条件	我方损失超过50架

说明 对于这场硬碰硬的消耗战，一定要注意自身的损耗，因此在队伍的编制上需要注意战力分配均衡，否则当己方实力较弱的队伍遇到战力强大的敌部队时很容易遭到全灭。整场战斗过程中，敌我双方都会不断出现援军增援，如此一来可以展开专门攻击敌方增援部队的战术。由于这些增援部队中并没有配备指挥官，所以战斗力相对较为削弱，用战力较强的部队很容易将其全灭。这也是迅速消耗敌方兵力的最好办法。

荣光の落日

胜利条件	占领加利福尼亚基地，敌军全灭
败北条件	我方全灭

说明 虽然己方登场的战力较少，但仍然可以与仅仅在数量上占据优势的敌人抗衡。建议在战斗开始前派上自己的原创精锐部队，这样可以令战斗更为轻松。本次的敌人进攻意识较差，他们基本上都守在基地附近，并且这些敌方部队没有指挥官，很容易清理。



女神たちの战场

胜利条件	敌军全灭
败北条件	科瓦特罗及初期配置的百式被击破

说明 相比之前的几场战斗，本次的任务要显得略微棘手一些。在这场战斗中，我方的战力虽然较为可观，但无法得到及时的补充。而敌方却会接连有增援部队出现。科瓦特罗与他的百式是此战的关键，一定要保护好。此外，初始位置的补给舰也需要配给一定数量的兵力保护，如果补给舰不幸被击沉，那么我方的物资量补给就会严重短缺。



三つ巴

胜利条件	敌军全灭
败北条件	我方全灭

说明 《Z高达》原作最终话的再现，几对恩怨人物在这里进行最后的了结。开战之后，先是尼歌与艾玛的剧情，随后是哈曼与科瓦特罗，最后是卡缪撞死西罗克的经典再现。战斗基本上毫无悬念可言。



帰るべき处

胜利条件	敌军全灭
败北条件	我方全灭

说明 再现原作最终决战时的一场战斗。敌我双方的登场兵力已经不多了，但鉴于此时的敌人均为BOSS级的角色，所以建议在战斗开始之后将卡缪的Z高达与科瓦特罗的百式合并到一队中。接下来的战斗已经变得没有什么悬念。

ジオン再临

胜利条件	10回合内击破希玛
败北条件	没有达到获胜的条件

说明 希玛的部队实力并不算太强，只要注意整合己方的战力，可以轻松解决她。

ルナリアンの胎动

胜利条件	击破敌机40架以上
败北条件	我方损失超过15架

说明 这场消耗战的主要打法同之前的变化并不算大，需要注意的是原作中浦木宏与凯利的那场战斗以及己方战力的消耗。



一年战争の伤迹

胜利条件	击破敌机40架以上
败北条件	我方损失超过20架

说明 这一次依然是消耗战，建议不要让浦木宏和巴宁古单独行动，相反，其余的驾驶员则需要灵活运用。需要注意的是在战场右侧会有敌人的增援出现，不要大意。



联邦最大の失策

胜利条件	战胜卡多
败北条件	浦木宏被击破

说明 卡多虽然是个难对付的角色，但只要合理搭配战力，解决他并不是太大的问题。这一战需要玩家多主动进攻，建议采取一些灵活的战术，往往可以起到很好的效果。

组织限界点の战い

胜利条件	敌军全灭
败北条件	浦木宏被击破

说明 这一战再现了《0083》的最后一幕，虽然敌人的战力比较可观，但已经拥有了GP03D的我军并不处于劣势，就算是卡多和希玛的部队也同样容易对付。



夺われしアイドル

胜利条件	守卫据点超过10个回合
败北条件	据点被占领

说明 本次战斗可以说是《0083》原作的延续。战斗的要点在于防守，我军只需要布好阵形等待敌人冲过来，然后挨个歼灭即可。

反逆者に死を

胜利条件	击破敌机25架以上
败北条件	我方损失超过7架

说明 这是一场小规模的消耗战，只要合理运用己方战力，获胜是十分轻松的事情。



虚空の惨剧

胜利条件	击破敌机55架以上
败北条件	我方损失超过20架

说明 战斗稍微有一点棘手，如果觉得有困难，那么不妨购买一架西罗克爱用的麦萨拉，战力十分强大。

月面に战火は咲いて

胜利条件	15回合以内占领据点
败北条件	没有达到获胜的条件

说明 面对奥古的守军，我方的战力优势可谓相当明显。需要指出的是，在对付敌人的主力部队时，需要将战力整编一下，这样打起仗来更为顺手。

罠と狩人

胜利条件	击破卡缪
败北条件	杰利特被击破

说明 由于本关的地形比较复杂，物资量也较为拮据，建议为每支部队配备补给机体以增加移动能力。



理想へ生け贽

胜利条件	击破敌机25架以上
败北条件	我方全灭

说明 针对作战的需要，建议在开战之前将强力的指挥官均招至麾下，另外再购买一些可以在大气层内飞行的可变式MS阿希玛，这样可以令战斗轻松不少。

ガンダム破坏作战

胜利条件	击破奥古母舰アウドムラ
败北条件	初期配置的母舰被击破

说明 此次作战的难度简直可以忽略不计，只要在第一回合整编好部队，就可以直接冲向敌阵玩虐杀了。

终わりの始まり

胜利条件	击破敌机100架以上
败北条件	我方损失超过30架

说明 这场消耗战算得上是开战以来数一数二的恶仗，针对战况，建议采取断绝敌方补给的战术，派遣精兵将奥古的旗舰阿伽玛击破，这样敌人的攻势就会立刻弱下来，接下来再采取围点打援的战术积累敌机的击坠数即可。



倒れる巨神

胜利条件	敌军全灭
败北条件	哈曼被击破

说明 这一次的战斗与“女神たちの战场”相呼应，总的来说，身为提坦斯的我方在战略形势上处于攻势，需要注意的关键之处在于不要让哈曼过于前出，尽管她的个人能力较强，但其手下的杂兵机体实在是不堪一击，严重拖后腿。建议在战斗中采取诱敌深入的策略，先用小股兵力将敌人引进埋伏圈，然后截断去路，最后再活活将其屈死。



TIPS 游戏中的原创要素十分稀少，这也是本作中的遗憾之处。不过，在讲述“提拉兹之乱”的剧本中，还是有一些原创剧情要素的。在这个阶段中，如果玩家组建原创部队，还有机会选择购入对应那个年代的机动战士，比如原作动画里没有出现过的G3高达等机型。

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G
モンスターハンターポータブル

研究中心 RESEARCH CENTER

文 乱舞
美编 anubis

游戏发售的一个月之后，编辑部内的狩猎热情依然不减，猎人帮每日都会精挑细选地选择几个怪物作为目标进行讨伐。火云也顺便跟着众人刻苦修炼大剑，看来其他武器要想赶上弓 300 多次的使用次数任重道远呀……本期的研究中为大家带来的是 G 级训练所的心得，本作中新增的 G 级训练所任务还是颇有难度的，不过真正的猎人就是要全武器全清呀！有些猎人存在着断尾会有奖励的误区，其实断尾是没有奖励的，天鳞等怨念物多半是破坏头部和捕获的奖励。

怪物猎人 携带版 2nd G	Capcom	动作
PSP モンスターハンターポータブル 2nd G		日版
2008 年 3 月 27 日	1 ～ 4 人	4800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：15 岁以上

训练所 G 级任务指南

眠鸟



出现条件	讨伐一只 G 级眠鸟
任务地点	树海（昼）
任务奖励	クロオビコイン G、增殖镐、小金鱼
关键采集	大回复药（5、8 区采取），虫网（1、8 区采取），秘药（4 区虫点），闪光玉（2 区采取、3 区虫点）

训练指南

片手剑 发动技能：见切+2、属性攻击强化

以攻击腿部为主，眠鸟倒下后再痛击它的弱点头部。战斗中一是要即时用盾防御突然的甩尾攻击，二是要留意眠鸟原地吐出的睡眠气体，因为睡眠气体不能防御，要即时躲开。最令人头疼的是眠鸟怒后的前冲践踏攻击，威力惊人，如果眠鸟从远距离飞来，往前走几步便可躲过，近距离的可以绕行躲开再予以反击。使用携带道具中的落穴可以给予其巨大的伤害，建议放在最后使用。总体上用片手对付眠鸟还是比较轻松的，注意保持血量，防止被践踏秒杀。

太刀 发动技能：体力+50、伤害回复速度+1、攻击力UP【小】、恶灵的加护

这次训练从技能上来看足够丰富了，加上太刀的高伤害输出，眠鸟变得不堪一击。太刀战法依然是侧面打腿，很容易就可以把它打翻在地，配合此时已蓄满的气槽发动气刃斩打头部能够给予巨大的伤害。要提醒的是必须特别留意怒后的眠鸟动作，不要过分恋战，如果被践踏到时发动恶灵的加护则很容易被一发逆转，甚至有秒杀的危险。

狩猎笛 发动技能：睡眠无效、状态异常攻击强化

这是一个比较轻松的训练。这把狩猎笛的推荐旋律是“紫紫红红黄”，可以吹出攻击力强化【大】和防御力强化【小】的效果，辅助效果极佳。本次推荐打法一是配合闪光玉效果主攻头部，很容易打至晕厥状态，闪光玉可以从 1 区的野猪身上剥取。其二是用大地一击攻击其腿部，三下左右就可以推倒它。



铳枪 发动技能：炮术师、防御+20



配合装备的高防御性能，铳枪的防御可以抵御眠鸟绝大部分攻击伤害，但要特别注意攻击站位，以防被不能防御的睡眠气体殃及。铳枪的主攻部位还是眠鸟的腿部，龙击炮发动的时机可以选择在它倒地时，也可以是甩尾攻击或其他攻击间隙，再者就是利用配备的携带麻痹陷阱或现场采集到的其他陷阱。

弓 发动技能：飞人

最初可以配合自带的和野猪上剥取的闪光玉毫无顾虑地给予远距离伤害，之后可以通过周旋方式继续打持久战。弓装的防御很低，眠鸟怒时的攻击一般就是秒杀效果，所以要特别注意远距离吐出的睡眠气体和踩踏攻击。30 个强击瓶不要浪费，装上强击瓶后尽量争取每一箭都射在眠鸟的头部能够给予其比较大的伤害。不按 R 键的盲射是必须要掌握的技巧。



绿毛兽



出现条件	讨伐一只 G 级绿毛兽
任务地点	旧密林
任务奖励	クロオビコイン G、增殖镐、小金鱼
关键采集	大回复药（6 区采取），秘药（10 区采取），铁锹（5、10 区采取），大爆弹（9 区矿点），麻痹陷阱（10 区矿点）

训练指南

长枪 发动技能：防御+20、防御强化、雷耐性-5

使用长枪时应尽量避免正面攻击，从侧面或屁股开始攻击，攻击同时要善加利用防御和闪避特性。它倒地时可以从头部或侧面开始给予冲刺贯穿攻击，不推荐屁股处，很容易被臭屁伤害到。携带的麻痹飞刀可以令其陷入麻痹状态，是锁头攻击的好机会。

重弩 发动技能：炸弹人、散弹・扩散矢威力UP

弩手防御低，应多利用翻滚回避打游击战，最初可选择打冰结弹，然后打贯通弹，怒的时候可以选择散弹盲射，有利于快速闪避。携带的爆弹推荐配合睡眠生肉使用，LV2 睡眠弹反动大，不推荐使用，尤其是在它怒时。最后留个爆弹乘它睡觉时给予致命一击。另外，在 6、7 区还可以小小地利用一下实用性被大大削弱的高台战术。

锤子 发动技能：攻击力UP【大】、飞人、饥饿加倍【大】

锤子的攻击套路与大剑相似，正面大地一击打头虽然危险，但在它没怒的情况下掌握好转身的时机还不是很难，推荐多练习，倒地时可以使用旋转攻击。要注意的是受饥饿加倍的影响，战斗时间不能拖太久，如果耐力不够可以到 1 区采取携带食料来充饥。如果没有把握就去找些陷阱来帮忙吧。

©CAPCOM CO., LTD. 2007, 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

双刀 发动技能：大食者、属性攻击强化、抗菌、挑衅

对绿毛兽中惟一具备抗菌技能的训练，可以不用担心受臭屁的感染。主要通过侧向耐心地周旋，并用乱舞攻击身体侧面的战法，它倒地时可迅速绕到头部进行一次攻击，每次乱舞完都要记着立即向侧向回避。携带的麻痹生肉和麻痹陷阱不妨好好利用，可以给予头部巨大的伤害。绿毛兽最初会在6区出现，最后也在6区睡觉。战斗中可以挖个爆弹乘其睡觉时送它个最后的意外惊喜。



大剑 发动技能：罠师、攻击力UP【小】、防御性能+1、砥石使用高速化

大剑的动作相对迟钝，对付绿毛兽时如果没有控制好节奏很快就会陷入被动。主要战术还是游击战，危险时可以利用防御来降低伤害，以攻击侧面和屁股为主，特别留意放屁攻击，正面攻击虽然危险，但如果能够掌握好它转身的规律和时间间隔进行蓄力。任务开始时大家也可以到二区草食龙身上索取生肉与携带道具调和出麻痹生肉和睡眠生肉来侍候它，再赠予三段蓄力斩，可以节约大量的时间。



紫盾蟹



出现条件	完成G级任务［战国大名风云录］
任务地点	旧砂漠
任务奖励	クロオビコインG、增殖镐、小金鱼
关键采集	大回复药（8、9区采取），秘药（5区采取），闪光玉（5区采取），音爆弹（9区采取），铁锹（4、8区采取），麻痹陷阱（6区矿点）

训练指南

片手剑 发动技能：麻痹无效、炸弹人、状态异常攻击强化、毒倍加

片手剑的麻痹属性配上状态异常攻击强化的技能能够很快令紫盾蟹陷入麻痹状态，再用爆弹配合炸弹人技能炸其脸部可以给予极大的伤害。平常战斗时多打其侧身，趴下后再绕到脸部连击，尽量不要站在它的背部攻击，很容易被其背部强大的攻击绝杀。紫盾蟹最后要在3区休息，此时推荐用爆弹给予成倍的伤害，以降低最后的风险，大爆弹可到6区矿点采取。



大剑 发动技能：饥饿无效、暑【小】无效

没有特殊的技能，此训练完全依赖大剑自身的攻击特性，所谓最好的防守就是进攻，凭借蓄力斩的威力很快可以让紫盾蟹一直限于窘境之中。尤其是正面的蓄力斩，两三下工夫就可以让其趴下，如此连续。不过怒后紫盾蟹的攻击频率会加快，可适当放慢攻击节奏，除非有合适的时机，否则不要轻易拔剑。此战开始可从黄速龙身上找点麻痹小刀，很容易将紫盾蟹定住。

狩猎笛 发动技能：吹笛名人、快食者、盗无效

狩猎笛对紫盾蟹算是比较轻松的，默认推荐旋律是"紫紫绿绿黄紫黄"，可吹出强大的精灵王的加护效果，另外虽然可吹出高周波的效果，但没有实用性。交战中多利用大地一击袭其腿部，待趴下后先破其壳，再攻击正面脸部，战斗的变数不是太大。



长枪 发动技能：体术+2、回避距离UP

与大剑一样，推荐开始先去拿麻痹小刀，将紫盾蟹定住后刺其脸部。其余时间可以从侧面攻击，适时防御，趴下后可从正面冲刺贯穿，最后按△键增加一次伤害。它怒时攻击频率会加快，此时可采取保守战法，站在正面边防御边突刺。



轻弩 发动技能：风压【小】无效、装填数UP

此役要充分利用冰结弹速射的特性，开始可以先找来麻痹小刀将紫盾蟹定住后对其脸部连射。其余时间就伺机从正、侧面对其射击，这里要切忌从背后射击，很容易引来紫盾蟹具有秒杀效果的恐怖背部连击。怒的时候攻击时机不好把握，可以将其诱致换区场景附近，然后利用换区时怪物的发呆时间来完成"换区－射击－换区－装弹"的过程。

迅龙



出现条件	讨伐一只G级迅龙
任务地点	树海（夜）
任务奖励	タツジンコインG、增殖镐、小金鱼、钢蛋
关键采集	大回复药（5、8区采取），虫网（1、8区采取），秘药（4区虫点），音爆弹（2区采取），铁锹（4、5区采取），陷阱机关（4区虫点），网（5区采取），落穴（3区矿点）

训练指南

轻弩 发动技能：贯通弹・贯通矢威力UP

由于弩手装的防御性能较低，时间拖越长，风险性就越高，故此役推荐使用落穴流配合火炎弹速射，可以轻松通过。



双刀 发动技能：砥石使用高速化、业物

迅龙的动作非常迅速，通常情况下站其身下后腿部进行攻击受到伤害会较少，但也不能过于贪刀，这个位置很容易诱发后甩尾的致命性反击动作。而最佳的攻击时机是在其连续飞扑停下时的小硬直，可乘机攻击后腿部。连续攻击后腿部还能够让迅龙出现短暂的虚弱反应，可以继续追击。求快或有困难的朋友还可以尽情地挖尽地图上的陷阱道具来对付它，陷阱的取得方法见左面的"关键采集"。

太刀 发动技能：回避性能+2、属性攻击强化

太刀对迅龙的战术与双刀相似，最佳的攻击时机也是相同的。用太刀时可优先考虑断尾，尽早消除尾巴的威胁。注意落穴只在迅龙怒时有效，最好是算好时机，在它即将怒时投掷音爆弹，这时迅龙会后跳发怒，腾出一段充裕的时间让我们埋设落穴，其他的陷阱也都可按此方法埋设。

锤子 发动技能：飞人、状态异常攻击强化

比较难的一个训练任务，推荐使用陷阱流。正常情况下可以在其连续飞扑停顿时对后腿实用旋转攻击，因为有较大硬直，这时就要注意分辨后甩尾攻击和其他攻击方式及时回避。当迅龙进入麻痹状态或原地犯傻时，就要对其头部进行三段本垒打攻击，可以令其陷入晕厥状态。

铳枪 发动技能：见切+1、业物

铳枪对迅龙的防御性能还是比较完美的，在其身下可以自由发挥，但因为耐力的关系，也不可过分依赖，建议使用强走药后再近身战。



依然推荐使用陷阱流，然后用炮击LV3的龙击炮给予大伤害。

砂狮子



出现条件	完成G级任务[砂漠地帯の暴れん坊]
任务地点	旧砂漠
任务奖励	タッジンコインG、增殖镐、小金鱼、钢蛋
关键采集	大回复药（8、9区采取），秘药（5区采取），铁锹（4、8区采取），麻痹陷阱（6区矿点）

训练指南

双刀 发动技能：气绝无效、属性攻击强化、砥石使用高速化

砂狮子的攻击方式倒不新鲜，但攻击威力却大的惊人，尽量不要被它身体压到或石头砸中。双刀的主攻部位是侧面的前后腿附近，采用顺时针方向绕行游击打法，每一个攻击时机打一次乱舞即可，不要贪刀。它钻地时不要跑直线。

大剑 发动技能：攻击力UP【中】、拔刀术

大剑的打法也推荐采用顺时针方向绕行游击打法，多利用拔刀斩，因为拔刀术的技能可以增加攻击伤害。只不过可以根据不同的进攻时



机判断不同的蓄力时间给予致命的打击。

锤子 发动技能：攻击力UP【大】、耳栓、饥饿加倍【大】

锤子的打法又与大剑比较相似，可以熟悉一下锤子的快速蓄力击，可快速出锤且硬直小，可在砂狮子转身时给予头部正面一击。通常情况下还是以大地一击击其腿部为主。由于有饥饿加倍的负面技能，此战要多找些携带食料充饥。

弓 发动技能：火事场力+2、装填数UP

虽然火事场力可以大大提高战斗效率，但危险系数太高。在5区挖得秘药后，还是可以降低秒杀的危险。弓的打法与双刀差不多，射箭位置多在砂狮子的右前方，射完可以顺势滚到它的右侧，较为安全。另外10区有个高台，由于本作中提高了蚊子的攻击效率，以及上高台后不便回避石头攻击。



铳枪 发动技能：快食者、体力回复道具强化

又是比较棘手的任务，可以先利用麻痹陷阱放上一击龙击炮，再去取麻痹小刀，返回将砂狮子麻痹后差不多可以补上第二炮。接下来就是硬战了，虽然行动不灵活，但可以充分利用高防御性能在其面前采取边防御边攻击的战术。

熔岩龙



出现条件	讨伐一只G级熔岩龙
任务地点	火山（夜）
任务奖励	ツワモノコインG、增殖镐、小金鱼、钢蛋
关键采集	大回复药（6区采取、10区虫点），冷饮（5、7区采取），铁锹（7、9区采取），秘药（1区矿点），落穴（6区矿点），麻痹陷阱（5区矿点），麻痹小刀（4区矿点）

训练指南

片手剑 发动技能：回避性能+2、炸弹人、状态异常攻击强化

本训练看来是专为“眠爆”战术而设。与爆弹相比，片手的攻击时机和攻击伤害都要少的可怜。安全起见，最佳攻击时机是在熔岩鱼吐火球及甩尾攻击时，甩尾攻击时可站其两脚间对一只脚进行攻击。由于熔岩龙攻击方式多样且威力巨



大，因此即便是抓到攻击时机也千万不可贪刀，很有可能接下去就是跃起下压、体当或是蛇形追尾。攻击时还要注意催眠时不可追击。爆弹用尽后还可到2、6区矿点采掘。

长枪 发动技能：防御性能+2、暑【小】无效

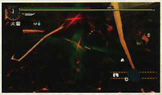
长枪的攻击要相对灵活一点，比如甩尾攻击时就可以利用冲刺贯穿的反对侧的安全区域，跃起下压时还可以贯穿全身攻击，辅以装备



上强大的防御性能，可轻松取胜。

大剑 发动技能：见切+2、集中

在集中技能的帮助下，用大剑的蓄力攻击相对简单许多。待其喷火时冲到腿下、甩尾时跑到尾巴甩过的地方、起身转身瞬间冲到一侧完成一击蓄力斩后撤离可确保安全。身上携带的麻痹小刀让其麻痹后，可对头部加以三段蓄力攻击。大剑战时也绝对不能贪刀，否则很容易被各种威力强大的攻击追打到。



狩猎笛 发动技能：火事场力+2、吹笛名人、炸弹人

按“紫紫红红蓝红紫蓝蓝”的顺序可吹奏出攻击力强化、体力增加、强走效果，非常实用。在战斗中与大剑的攻击套路相似，对腿部采用大地一击一击脱离的战术。另外可找来陷阱再对其头部附加气绝效果的伤害，然后再利用上配置的爆弹予以大伤害。



重弩 发动技能：体术+1、回避距离UP

重弩这里就推荐用死角区域战法了。先是从10区到2区的入口处，这里有块死角是熔岩龙无法到达的区域，在这里只需要左右来回翻滚躲避它吐出的火球，其余时间就尽情的射杀吧。9区到10区的入口处较小，火球喷来时只能换区，然后先不急着装弹，否则返回9区时龙已经下岩浆了，这时只要再换区，那么熔岩龙会站在你面前发傻，再装弹射杀也不迟。

朱镰蟹



出现条件	完成 G 级任务［黑い壳の镰蟹］
任务地点	旧沼地
任务奖励	ツワモノコインG、增殖镐、小金鱼、钢蛋
关键采集	网（4 区采取）、龙骨小（10 区采取）（合成捕虫网）、秘药（3 区虫点）、大回复药（10 区采取、11 区虫点）、铁锹（5 区采取）、麻痹牙（5 区采取）、陷阱机关（8 区矿点）、麻痹陷阱（11 区矿点）

训练指南

双刀 发动技能：飞人、回避性能 +1

双刀乱舞的目标部位可以锁定在朱镰蟹的后腿部，很容易就可以把它打趴下，再绕到正面攻击其脸部。另外，借助飞人的技能，鬼人化后的耐力消耗变慢，但也不要过于贪刀，对于朱镰蟹的反击可以用回避翻滚开。砥石方面可以到 6、11 区采取。



太刀 发动技能：精灵附身、体力回复道具强化、心眼

配合心眼技能，这场训练可以以攻击背部为主，侧面为辅，配合气刃斩，朱镰蟹很容易就虚弱。另外，攻击时还是切忌贪刀，在背后时要特别注意它的喷水攻击。破壳后，朱镰蟹会到 6 区换壳。

狩猎笛 发动技能：吹笛名人、快食者

用狩猎笛对付朱镰蟹同样比较容易。按“紫紫赤赤绿赤”的旋律吹奏两次，可以获得攻击力强化【大】、防御力强化【大】的效果。开战后绕着朱镰蟹使用大地一击攻击后腿部，不出几下就能把它打趴下；趴下后可以优先攻击背部破壳。怒时要特别留意血量，以免被连续攻击绝杀。



长枪 提供技能：自动标示、体术 +2

长枪打朱镰蟹不是很好打。战斗时最好在两个区的入口附近，遇到危险可以紧急后跳换区。攻击时以侧面攻击为主，虚弱趴下后再用冲刺贯穿，必要时要熟悉用防御来格挡，有体术 +2 的技能帮助，防御还是能发挥作用的。

轻弩 发动技能：调和成功率 +45%、装填数 UP、最大数弹生产

远程武器打螃蟹一是防御低，容易被秒，二是要提防小怪骚扰，尤其是主战场 10 区，优先解决小螃蟹。打时最好站在侧后方迂回打游击，怒时最好收弩逃命挖素材。配合陷阱流、爆弹流进行战斗。最后提一下比较赖皮的换区法，就是把朱镰蟹引到两区路口附近，打两发换区装弹，再换区后就能看到它会发傻，再打两发换区……如果你是对这些旁门左道不屑一顾也可以采取站在侧面与其周旋的战术，镰蟹的侧面中距离是比较安全的。

金狮子

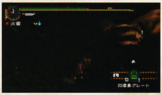


出现条件	完成G级任务［破坏と灭亡の申し子］
任务地点	旧火山
任务奖励	デンセツコインG、增殖镐、银のたまご
关键采集	大回复药（6、8 区采取）、携带食料（5 区采取）、冷饮（4、7 区采取）、铁锹（6、7 区采取）、秘药（2 区矿点）、麻痹陷阱（4 区矿点）、落穴（8 区矿点）、陷阱机关（8 区矿点）、网（4 区采取）

训练指南

片手剑 发动技能 攻击力 UP【大】、砥石使用高速化、医师、状态异常攻击强化、饥饿加倍【大】

本次训练提供有两个陷阱，两个大爆弹，也可以在地图上挖一些来。片手一般都是打右后腿，从侧面跳斩金狮子的脚，看准时机给予连续攻击，然后侧翻或前翻，方向跟金狮子攻击方向相反，躲不开时注意防御。金狮子变身后可尝试跳斩一击脱离，不可贪刀，要耐心。



锤子 发动技能：耐震、快食者、见切+1

锤子的打法就比较随便了，而且有耐震技能，不用理会它的震地攻击。可以用大地一击攻其右后腿，也可用旋转攻击从右后方切入，只需要注意它的后跳攻击和腾空攻击。熟练大地一击的朋友可以利用它转身的时间给予正面一击，但此法很容易中牛魔拳，比较危险。也可配合陷阱流攻击头部击晕它。

弓 发动技能：地形伤害无效、集中、根性

因为有根性的技能，可以说是没有秒杀的危险了。如果足够耐心，用弓对付金狮子应该是没有任何难度的。主要打法依然是用顺时针绕行游击战，放箭位置最好是在金狮子右侧区域，这样就不会被金狮践伤到。由于携带配了睡眠瓶，因此可以去挖几个爆弹实行“眠爆”战术。

太刀 发动技能：回避性能 +1、回避距离UP、斩味+1

太刀稍好打点，主要也是砍右后腿。由于有回避距离 UP，平时都可以不忙着收刀，在侧面砍一两下后退刀可保安全，气刃斩的时机是在金狮子喷射线时，其余时候气刃斩一两下就要回避。最后还是那句话：“不要贪刀，切记！”

铳枪 发动技能：防御性能 +2、攻击力UP【中】

铳枪一般注重防御，打金狮子时切忌放小炮，一方面会消耗较多的斩味，另一方面有后坐力，容易被金狮子攻击到。一般打法就是硬戳＋防御。主要攻击方式还是戳脚。牛魔拳时戳脚要立刻后退，因为金狮子很大几率会连出旋风转。还有正面对金狮时一般防御就可以了，但要小心射线，用前冲往侧面躲，或后跳侧躲。正面还容易诱发腾空攻击，腾空吐光球时距离近的要转身向后防，腾空溜溜球时正面防就 OK 了，注意判断，被击中有被秒杀的危险。推荐使用陷阱流和龙击炮的组合。





G 级新手心得之三：来回切换区域，一来一回，怪物必傻。此法比较无赖，请适当使用。

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品位热门流行



虽然许多游戏为了避开《GTA Ⅳ》的锋芒，而选择错开5月上旬，但是我们依然能在这段时间内找到不少值得尝试的作品。轻松简单的游戏反而更能吸引整日沉浸在打打杀杀的世界中的玩家，《梦猫DS》与《任天狗》有异曲同工之妙，与游戏中可爱俏皮的小猫互动玩耍，是我们缓解疲劳的最佳慰藉。晴天同学再次爆发，凭着他对《魔塔大陆2》惊人而持久的爱，这次又为各位读者带来了一页的研究，希望能够为还没有完美通关的玩家起到帮助。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

火影忍者NARUTO 疾风传 忍列传 II

鸣人的再次忍者修行之路

原名	NARUTO-ナルト-疾风传 忍列传 II
机种	NDS
类型	动作


阳光成员 好想sleep

火影系列在NDS上是最受玩家喜爱的动作游戏，这次的最新作不但继承了游戏以前的简单爽快特点，还针对DS进行了大幅度的画面强化，不得不让人为之惊叹！期待下一款续作的能带给我们带来更多的惊喜！对于喜欢《火影忍者》动画的玩家来说，在等待下一集播出的时间之余拿本作消遣是再合适不过了。



简单的操作介绍

由于战斗还是格斗的形式，所以还是要为那些没有接触过的玩家简单介绍下操作。本游戏平时只在3D场景中移动发生剧情，在野外会发生遇敌的情况，遇敌战斗就是普通的格斗游戏，不过道具等都是消耗品，没了只能在迷宫中或者剧情才能获得，所以使用时要谨慎。

按键	地图	战斗中
十字键	移动	→是向前 ←是向后 ↑是顺时针转动 ↓是逆时针转动
A	确定	超必杀
B	取消	轻攻击
X	—	跳跃
Y	—	重攻击
L	逆时针转动场景	瞬身术
R	顺时针转动场景	防御
START	选择／剧情跳过	暂停

超华丽的画面强化



在本作中，战斗非常流畅，画面的出人意料的强……这也是NDS上唯一的一款60帧游戏。人物采用了卡通渲染的方式，地面也是3D的，还可以任意旋转。制作方在对人物的卡通渲染上恰到好处，颜色细腻无贴图错误。在放必杀时，画面非常震撼，简单的操作就能享受爽快战斗！轻松上手的系统，让更多人享受本作的乐趣！新作从前作可选角色13人进化到32人！前作没有的“晓”组织和大蛇丸等人一一都会在本作中完全复出参战！而且超强的四尾鸣人也会作为隐藏角色出现！每个角色都充分展现出他们的个性，他们的奥义演出也全部重新制作，实现在掌机上令人震惊的大魄力3D场面。流畅的画面表现，可让玩家们享受流畅的战斗感！玩家们还可利用触控笔面来使用道具，以直觉式的操作来发动忍术，此外还追加了“木叶之里”等的场地、自由移动模式。



剧情模式



本作新增的故事模式依然是作为《火影忍者》的最新作动画《火影忍者 疾风传》为开端，所以在剧情的方面也是跟着原作动画，讲述了环绕着“漩涡鸣人”的归来和“晓”组织集团的一系列剧情故事。不过其实实质也没多大的变化，由于都是跟着原作的剧情走的，所以看过原作漫画或者是动画的玩家对此完全可以直接跳过，没看过的人到是可以去仔细了解下故事。

战斗心得

游戏的打击感感非常好，手感也有很大进步。虽然在连击上做出了很大改进，但是对于新手或者是动作苦手来说直接进入剧情模式简直是受罪。所幸笔者也是动作苦手，所以简单介绍下自己的格斗心得。如果阁下是格斗高手请自行跳过这里。新手之所以觉得很难，是在于敌人（CUP）的攻击很连贯，攻击几乎没有空隙。正常情况下想要攻击到敌人，只有先防御敌人的连击后等敌人出现硬直时间再去进攻，不过由于后面敌人的硬直时间很短或者几乎就直接能把你连死，所以经常死得很难看。





这里介绍一下无赖的战斗方法，就是不断利用瞬身术（要消耗气）移动到敌人身后再进行攻击，这个时候用重攻击还是轻攻击要看使用的角色。而气不够就直接防御，慢慢蓄积，反复如此，绝对可以通过绝大多数战斗。很多人觉得气用在超必杀比较好，但是超必杀最多只能打掉1/3的HP，而且发动时还可以被敌人打掉。把超必杀那段气用来使用瞬身术，其攻击效果绝对比超必杀强。

已经确认的隐藏人物出现方法

人物	出现方法
佐助	故事模式普通难度通关
九尾鸣人	故事模式困难难度通关
三忍、药师儿	普通难度，生存模式战胜30人以上
第一代的全部角色	困难难度，生存模式战胜15人以上
蝎、迪达拉	完成故事模式第四章的支线剧情：到木の叶の里右边版图找到志乃做任务。
干柿鬼鲛、鼬	完成故事模式第四章的支线剧情：到木の叶の里右边版图找到手鞠做2个任务。
四尾鸣人	任务模式全人物通过，即第一次通关出的模式



马里奥赛车Wii 将游戏的隐藏内容一网打尽！

原名：Mario Kart Wii
机种：Wii　类型：竞速



前几天在QQ上与一个相识多年的玩友聊《马里奥赛车Wii》的技巧，感觉收获了很多东西。游戏中有许多地段虽然表面上是无法通过，或者会降低车速，但实际上却是超车的捷径。不过，这其中的一部分隐藏捷径并不是很容易通过，需要达成某种特定条件才能够成立。

游戏中的赛车分为多种级别，加上本作中第一次出现的摩托车，可供玩家选择的赛车款式可谓相当丰富。同游戏角色一样，本作中的赛车也是存在隐藏要素的，下面就让我们一起来看一看，到底有那些隐藏的赛车。

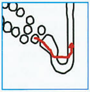
隐藏赛车	出现条件
ホットラリー	在限时模式中解锁1名快速幽灵选手后，退出游戏并重新进入
ブルーファルコン	在大奖赛模式的镜像级别中获得闪电杯赛冠军
スーパーブクブク	在大奖赛模式的50cc级别中获得全部四个经典杯赛的星级评价
スーパーゲッソー	在大奖赛模式的50cc级别中获得枯叶杯赛冠军
ファンタジア	在大奖赛模式的150cc级别中获得枯叶杯赛冠军
Bダッシュ Mk2	在限时模式中解锁24名快速幽灵后，退出游戏并重新进入
パックンカート	在大奖赛模式的50cc级别中获得皇冠杯赛冠军
トリッキー	在大奖赛模式的150cc级别中获得闪电杯赛冠军
ファストグライド	在大奖赛模式的150cc级别中获得全部四个经典杯赛的星级评价
ライド・オン・カメック	在限时模式中完成任意8条赛道后，退出游戏并重新进入
スピードスワン	在大奖赛模式的150cc级别中获得星星杯赛冠军
ジェットボール	在大奖赛模式的镜像级别中获得枯叶杯赛冠军
ポロネーズ	在大奖赛模式的100cc级别中获得闪电杯赛冠军
ドルフィンキック	在大奖赛模式的镜像级别中获得星星杯赛冠军
インターセプター	在大奖赛模式的100cc级别中获得全部四个原创杯赛的星际评价
トゥインクルスター	在大奖赛模式的100cc级别中获得星星杯赛冠军
ファントム	在大奖赛模式的镜像级别中获得皇冠杯赛冠军
ワイルドスピア	在限时模式中解锁12名快速幽灵后，退出游戏并重新进入

附加信息：如果想解锁隐藏的镜像级别，需要在基本的三个级别中获得全部八个杯赛的冠军，这也可以说是本作单机模式下的最大挑战。

如果你已经将甩尾加速等技巧运用得出神入化，那么在大奖赛模式的50cc级别和100cc级别中就可以轻易获得冠军。但是，如果想要在150cc级别中获得冠军，或者想要在限时模式中以及网络对战中取得胜利，那么就需要寻找游戏中的捷径了。由于篇幅有限，下面就只为大家提供两个典型的例子。

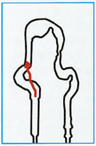
技巧：高速飞跃峡谷
地点：キノコキャニオン

个赛道位于蘑菇杯赛中，在大奖赛模式下，这里的对手还算好对付。但对于限时模式中的幽灵选手，特别是快速幽灵选手，就需要运用些技巧了。如图所示，在接近起始点的位置上有一条弧度较大的弯道，大多数人的办法都是甩尾通过，但如果玩家手中拥有加速蘑菇道具，那么就可以从此处直接飞跃峡谷，如果能够成功，那么就会赢得大约2秒的优势。需要注意的是，这种飞跃峡谷的技巧需要在150cc级别以及限时模式中才能够成立，并且需要选择爆发力较高的车型，否则很容易掉下悬崖。



技巧：穿越沙地
地点：カラカラいさき

这条赛道是皇冠杯赛的第一条比赛路线。因为地形的多变，许多玩家在这里总是无法进一步提高成绩。其实，在接近终点位置的弯道中是隐藏有一条隐藏捷径的。在接近终点冲刺时，只要直接穿越沙地即可迅速到达终点，虽然沙地会令赛车明显放慢速度，但从这里穿越仍然要比沿弯道行进要节省时间。如果能够配合加速蘑菇道具穿越此处，那么就可以在最后一刻迅速超越对手。



梦猫DS 爱猫玩家们近期可以考虑养只猫猫了！

先选一只中意的猫猫



游戏刚开始提供了6种猫猫可供选择，并且可以选择花色与性别，看看你喜欢那种吧。

名称	原产国	特点
三毛	许多国家	身体有“白，茶，黑”三色花斑，由于遗传的关系雄性数量很少
アメリカンショートヘア	美国	圆头大眼，毛色让人联想到绅士，性格温顺，能很快与人成为朋友
アビシニアン	埃塞俄比亚	腿和身子都很细，大耳朵，叫声可爱，喜欢玩耍
シャム	泰国	嘴稍外凸，耳朵较尖，杏仁状眼睛，喜欢在主人面前撒娇
ロシアンブルー	英国	青灰色毛，性格比较安静，很少发出叫声，容易与其亲近
スコティッシュフォールド	英国	与头又大又圆相对应的鼻子又宽又短，耳朵总是塌下来，喜欢粘人

原名：梦ねこDS
机种：NDS　类型：模拟育成




阳光成员 黑X

自从《任天狗》红遍全球之后，这种新一代“电子宠物”游戏便没少出过。不过由于素质等原因，没有一款游戏能够再创《任天狗》的辉煌。这次世嘉出品的《梦猫DS》便是为爱猫人士量身打造的。游戏的素质尚可，只是抚摸猫的同时会出现莫名其妙的拖慢让人不能忍受。再加上猫毕竟不如狗听话，所以玩的时候一定要有耐心才行。

再将猫猫带回家



要想将猫猫带回家，首先得有个家才行。游戏刚开始只能选择一种房间类型，而之后玩家可以去购买各种家具，自由装饰房间。这里简单为大家介绍一下地图上的地点和作用，在房间内点击左上角的“脚丫”图标再点击“おでかけ”便可出门了。

地点	功能
リゾマイハウス	返回我的家（直接在地图上点击左上角的“もどる”也可）
デパート	购买猫猫用品，玩具等杂货
インテリア	购买家具等房间装饰品
キャットクラブ	领养猫猫，或者将猫猫托管，送人
リサイクルショップ	相当于当铺，可以在这里将不需要的东西卖掉
ひっこし	搬家，重新选择新的房子
ねこカフェ	可与其他玩家通信进行道具，照片的交换。还可在此进行主人等级测试
含spot字样处	可以发现野猫，通过喂食来收养它。另外自己的猫猫丢了也可来此处找

最后与猫猫一起生活

利用NDS的特点，我们可以抚摸它，叫它（别指望猫会很听话），与它玩耍。平时在上屏可以看到猫猫的基本状态。在百货商店可以购买猫猫的玩具，食料等道具，建议刚开始就把玩具买齐。用这些玩具给猫猫玩，有时会发生特写镜头，提升该玩具的等级。此时下屏会显示“新しい视点がず追加されました”（按L键可更换视角）。在“ねこカフェ”进行的マスターテスト便需要多发动学到的技能。

如何赚钱？



平时点击猫猫的时候，便会将镜头拉近，此时点击右上角“カメラ”，再按R键即可给猫猫拍照。平时点击下屏右下角的コンテスト发送要求的照片便可参加一些评选比赛，其实将比较好的照片送过去一般能就能获奖了。另外参加“ねこカフェ”的マスターテスト也可获取奖金与称号。

名侦探柯南 消失的博士与找碴之塔

真相只有一个，错误是逃不过我们的眼睛的！



阳光成员 zy y

原名	名探偵コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔		
机种	NDS	类型	益智

《柯南》改编的游戏已经出了很多了，不知道为什么就是正统的推理类型的出得少，这次NBGI又为我们带来的一款爽快的"找碴"游戏。不知道是不是制作小组对猫和兔子还有假面超人有着异常的执著，图片中经常会莫名其妙地出现，当然这其实也方便了玩家，这些一眼就能看到的东西相信大家都不会看漏吧。

规则解说

虽然这是一款"找碴"类游戏，但不是说就是找出画面中的不同这么简单哦。游戏分为故事模式、画廊模式、通信模式三个模式。主菜单中还有汉字模式的选项，将它关掉后人物对话中的日文汉字将全用平假名表示，看着十分头疼，所以还是建议将其打开。故事模式是沿着塔往上打，每关有十题，每张图都只有一个错误，时间限制10秒，玩家共有四次机会。每关结束后会根据玩家答对的题数和平均时间给予评价，最高为三星。十题全答对一定是三星评价，答对九题且平均时间在三秒内也是三星评价。塔一共有6层，通关之后还会追加B1F。塔1F到5F每个区的SP关卡会出现下一层普通关卡将会出现的新类型。比如1F的SP关卡就会出现面朝玩家的人物阻碍视线，



需要不停转圈将其转晕后才能开始找碴。

画廊模式就是普通的"找碴"模式，每幅图有五个错误。不过不限时间，而且圈错地方也没事，可以仔细的比较。当你实在找不出来又想知道答案时，还有一个方法：圈中包含不同点的话，不会出一个大叉而是出现"ちいさくかこんで"的提示，利用这点可以一开始圈很大的范围，确认包含不同点后逐步缩小范围，多试几次就能"试"出不同点了。画廊模式的图片虽然与故事模式相同，但图片中的不同点与故事模式大多是不重复的。画廊中随着完成度的提高会追加新的图片，一共达300张之多。

道具解说

故事模式中随剧情推进或完成一定条件后可以获得辅助物品。辅助物品分为装备物品和BOSS关物品两种。BOSS关物品除了第一件剧情获得外，其余都要将对应层的第三区域的关卡全部完成最高评价才能获得，可以清除本层BOSS关的特殊障碍。下面是装备物品的获得和作用列表。注意只能装备其中一种物品。

入手方法	作用
完成2F第二区的SP关卡	点击画面可以射晕面朝玩家的人物
完成3F第二区的SP关卡	点击画面可以将画面上的灰色全部清除
完成4F第二区的SP关卡	点击足球可以将其踢得更远
完成5F第二区的SP关卡	对麦克风说话可以让背朝玩家的人物立即走开
完成6F第二区的SP关卡	可以将翻转的画面转回正常位置
B1F第三区全部取得三星评价	时间限制变为20秒
B1F所有关卡取得三星评价（如果最后一个完成的不是第四区的关卡还需再完成第四区的任意一关）	柯南会说话提醒不同点的位置，不过要是听不懂他说的话就没办法了。



游戏感想

本作新增的"找碴"可以让你体会找碴找到手心出汗的感觉，故事模式只有10秒的时间再加上需要用触控笔狂涂的新类型"找碴"，本作大有潜力成为新一代的屏幕杀手。本作的难度还算比较高，想要全部达成最高评价还是要费一番工夫的，特别是有几个像素级的不同点，那找得是相当的辛苦啊。虽然挂着柯南名却和推理毫无关系，但作为一款休闲类的小游戏本作素质还是相当高的。

我们是化石挖掘者 比比看谁的龙才是最强的！

原名	ぼくらはカセキホリダー		
机种	NDS	类型	角色扮演



阳光成员 水无月青云

除了下面提到的挖掘，清洁，战斗这三大游戏核心组成之外，游戏中还存在着其他值得把玩的地方，比如幽默的剧情、情报屋的小任务，变装收集等。游戏中可以看到不少经典设定如《口袋妖怪》、《龙珠》等的影子，但是依然不会让人感到乏味。游戏支持按键和触控笔双操作，并且通过联机还可以和朋友进行化石交换和对战。有兴趣的人就拿起铁锹，哦不，是拿起NDS来一起体验考古的乐趣吧！

挖掘篇

初期的雷达只能探测到头和身体部位的化石，只有去商店对雷达进行改造后才能探测到手和足部位的化石。待剧情发展到能去ロコット溪谷时，可以找位于溪谷的オシエル提升主角鉴定化石的能力，最初是能根据化石颜色来区分化石的5种属性，之后还可以辨别出黑色的稀有化石。稀有化石时无法用X光进行透视，只有等清洁出来才能知道里面是什么，比如稀有的红色龙骨和珍贵宝石，当然也会出现一些莫名其妙的东西。另外，挖化石时经常会遇到别人来抢化石，要想保住化石就得战胜对手，所以在挖化石时也不可以掉以轻心哦。



清洁篇

化石有硬度高低的区别，硬度高的的得用锤子敲好几下才会见底，而低的很可能一下就连龙骨都敲碎掉。所以当开始清洁时可以先用X光透视一下，找个龙骨或宝石之外的部位敲几下，待确定化石硬度之后再动手清理。清理时，一般先用锤子把化石敲薄，等离龙骨或宝石只有一层土差不多的厚度时就可以改用钻头进行细节上的清洁。可以按个人的喜好养成一些顺手的清洁习惯，比如从左至右清洁，顺逆时针清洁等。当然，清洁的同时不要忘了对麦克风吹气以吹掉化石上的粉末哦。另外，如果某种化石之前已经进行过清洁，那么剩下的同种化石就可以选择交给机器人助手来进行清洁了。

战斗篇

游戏的战斗系统配合化石宠物的能力，可以衍生出多变的战斗策略。这里简单列几个要点：一、通常战斗时最好能各种属性的宠物都带上一只，因为属性相克在战斗中发挥的作用很明显，利用好的话战斗会很轻松。二、宠物的辅助能力搭配得当，将会获得意想不到的效果，比如毒攻击配合兴奋攻击可以防止对方的宠物退到安全区域解毒，再比如通过能力值百分比加成来强化主战宠物等，不少这样的搭配都非常具有实用性。三、合理利用己方出场宠物战败时补足的KP行动值，往往还能取得一发逆转的机会，可以说是死亡逆转。四、合体技在使用上虽然有着宠物搭配的限制，但不管是攻击型还是恢复型合体技，威力都不容小视。





魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗

第二女主人公的精神领域

克罗仙路线指引

原名	アルトネリコ2 世界に響く少女たちの創造詩
机种	PS2
类型	角色扮演

最近终于再次拿起PS2的手柄继续收集本作的“精神领域”，让各位读者等了这么久真是不好意思。或许有些玩家会觉得游戏的战斗方式过于单一，但是将所有系统的元素融合在一起，你才会发现本作真正的魅力也正是在它们的互相关联中延伸开来，并促使你不断地去收集，一款能够轻松让你体验超过100小时的游戏，你有什么理由拒绝它呢？

LV1	最低DP：255
特殊对话	出现条件
不満たらたら	克罗仙成为同伴后
何でパートナーいないの?	完成ラクシャク保养地的情节后
ファインセって?	第一次探索克罗仙的精神领域后

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	孤独の街	20	2
2	いのちの塔	5	–
3	いのちの塔	20（+100）	–
4★	心の牢狱	20（+15）	1
5☆	いのちの塔	30（+40）	2
6	ストーンヘンジ	5	–

★ブレイブサンダ—LV1A［F.S.T］
☆ホーリーバーストLV2［ランタノール］

LV2	最低DP：960
特殊对话	出现条件
コスモスフィアのこと・1	完成LV1的精神领域后
ごみごみしすぎ	完成LV1的精神领域后在エナ的市场通り获得
ドクロマークの药	完成LV1的精神领域后在エナ的药房获得
获得换装	モガスタイル

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	孤独の街	50（+80）	–
2	大钟食堂	60（+100）	–
3	孤独の街	50	–
4	大钟食堂	100（+60）	–
5★	いのちの塔	60（+180）	–
6★	お花畑	70	–
7☆	大钟食堂	100	–
8	ストーンヘンジ	50	–

★キュートドライブLV1A［サンサンサモン］
★キュートドライブLV2A［エグゲ］
☆ブレイブサンダ—LV2A［イシカワジャンヌ］

LV3&4	最低DP：930
特殊对话	出现条件
コスモスフィアのこと・2	完成LV2的精神领域后
コスチュームについて・1	装备モガスタイル战斗3次以上
コスモスフィアのこと・3	完成LV3的精神领域后
获得换装	メタモル委员长

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	ストーンヘンジ	150（+100）	–
2	大钟堂学园	60	1
3★	孤独の街	100（+200）	–
4☆	大钟堂学园	150	–
5	ストーンヘンジ	170	–

★キュアメロディLV2［キュオール］
☆ホーリーバーストLV3［ボルカニクス］

LV5	最低DP：250+2060
特殊对话	出现条件
わかってたとはいえ……	在魔大陆的“伪世界”中获得
コスモスフィアのこと・4	完成LV4的精神领域后
コスチュームについて・2	装备メタモル委员长战斗6次以上
获得换装	爱染吉野

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	クローシェの家	160	1
2	夜店町	60	–
3	お花畑	180（+350）	–
4★	夜店町	250（+300）	–
5	クローシェの家	160	–
6	お花畑	300	–
8	ストーンヘンジ	300	1

★キュートドライブLV1B［ペペン］



LV6	最低DP：2800
特殊对话	出现条件
亲卫队のこと・1	让10名以上的感染少女加入亲卫队
そんなに嫌い?	探索精神领域LV5后调合出“ゲロシゴのたたり”
ルカはだらしない?	在魔大陆的“污天”中获得
获得换装	ヴィクティムペイン

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	心の牢狱	180	–
2	孤独の街	100	–
3★	いのちの塔	300	–
4	心の牢狱	300（+500）	–
5	旅笼	220	–
6	心の牢狱	90	–
7	旅笼	150	–
8	心の牢狱	90（+450）	–
9★	演说广场	400（+20）	2

★ブレイブサンダ—LV3A［ソーラーパラディン］
★ブレイブサンダ—LV1B［T.S.S.M］





LV6-R	最低DP：3020
特殊对话	出现条件
コスモスフィアのこと・6?	完成LV6的精神领域后
偉い人っていうのは……	完成LV5的精神领域后在大钟堂宫殿的教皇の间获得
コスチュームについて・4	装备ヴィクティムペイン战斗6次以上
获得换装	プリティヴィオール

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	孤独の街	250	–
2	ストーンヘンジ	50	–
3	大钟堂学园	50	–
4	处刑台	50	–
5	底无しの暗	50	–
6	心の牢狱	220（+600）	1
7	处刑台	300	–
8	孤独の街	200	–
9	大钟堂学园	80	–
10	处刑台	80	–
11	お花畑	80	–
12★	心の牢狱	80（+590）	–
13	ストーンヘンジ	340	–

★ゼロスイッチLV1［リセットボタン］

LV7	最低DP：3380
特殊对话	出现条件
コスモスフィアのこと・6	完成LV6-R的精神领域后
亲卫队のこと・2	让50名以上的感染少女加入亲卫队
ぬいぐるみ多すぎない?	完成LV6-R的精神领域后大钟堂宫殿的クローシェの部屋获得
获得换装	ハルマゲドン

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1★	孤独の街	300	–
2☆	お花畑	400（+600）	–
3	いのちの塔	440（+470）	–
4	演说广场	450	–
5	境界键	220	–
6	ストーンヘンジ	500	–

★ブレイブサンダ—LV2B［クレセントプリズマ］
☆マインドザッパ—LV2A［オメトリカ］

LV8	最低DP：5900
特殊对话	出现条件
コスモスフィアのこと・7	完成LV7的精神领域后
心残り	进入天界の塔后
ふと思う恐ろしいこと	第一次到达ホットスポット后
获得换装	ふわりあ

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	心の牢狱	500（+400）	–
2★	お花畑	300（+600）	–
3	聆珈病栋	700（+760）	1、1
4	お花畑	440	–
5☆	聆珈病栋	600（+800）	–
6	ストーンヘンジ	800	–

★ゼロスイッチLV2［エセットボタン］
☆キュートドライブLV3A［クエーサーリカル］

LV9	最低DP：6500
特殊对话	出现条件
コスモスフィアのこと・8	完成LV8的精神领域后
コスチュームについて・6	装备ペペナ战斗6次以上
コスチュームについて・8	装备ふわりあ战斗6次以上
获得换装	ホワイティリス

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1★	大圣堂	500	–
2	孤独の街	250	–
3	クローシェの家	250	–
4	お花畑	250	–
5	孤独の街	350（+500）	–
6	ストーンヘンジ	350	–
7	お花畑	350	–
8	心の牢狱	250	–
9☆	乡愁の家	500（+700）	–
10	大圣堂	1000	–
11★	いのちの塔	600	–
12★	ストーンヘンジ	650	–

★マインドザッパ—LV2B［デスランディア］
★マインドザッパ—LV3A［インフェルブリーズ］
★マインドザッパ—LV3B［インフェル・ピラ］
☆キュアメロディLV2［キュロ］



PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采





栏目主持 玛娜



闲来无事翻PS2的记忆卡，发现其中的存档类别如下：1. 完美通关记录；2. 明明知道自己再也不会去玩，但是却怎么也不舍得删除的记录；3. 觉得自己会去玩而留下来的记录，但是隔了很久继续游戏却发现之前的情节和操作都忘记而只好继续闲置的存档；4. 在最后一战前因为觉得有趣的都已经玩过了而放弃，却又不舍得删除的存档。其比例为2：8：3：4，看来缺乏耐久力与坚持精神是我最大的弊病，不知道你们的比例是多少呢？

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

★SEGA宣布，在Wii、NDS、PS2、PSP四个平台发售的《噗哟噗哟！》廉价版《噗哟噗哟！ Special Price》将于2008年6月19日同时发售。《噗哟噗哟！》是为了纪念益智游戏“《噗哟噗哟》系列”诞生15周年而特别制作的系列最新作，共收录了系列含初代在内的共计22名角色，游戏包含了故事模式、对战模式等充实内容，是一款集系列大成的作品。



★Square Enix于近期发表了名作廉价版“Ultimate Hits系列”的四款新作，这四款新作分别是《最终幻想XII》、《王国之心II》、《王国之心II 最终混合版+》和《DQ & FF in 富豪街 Special》，这四款游戏预定于2008年6月26日发售，售价均为2940日元。



★Alchemist在日前召开的“Alche祭2008”中正式发表了PS2平台恋爱文字冒险新作《恋乙女与守护盾（恋する乙女と守护の盾）》（暂名），预定于2008年秋季发售，售价为7140日元。游戏主要叙述了隶属特别组织的主人公如月修史由于上级的命令，乔装为一名女学生潜入女子高中保护重要人物的故事，而本作是美少女游戏厂商AXL于2007年6月在PC上推出的游戏《恋乙女与守护盾》的PS2移植版，将在原作的基础上追加大量的全新要素。



体感PS2 连接游戏与真实世界的“EyeToy系列”



提出了“体感游戏”概念的Wii现在无疑是次世代最大的赢家，不过这个概念对于游戏界来说其实并不陌生，除了跳舞毯这些曾经红极一时的周边外设之外，早在PS2时期，就有一个名叫“EyeToy”的游戏系列将体感风刮进了玩家群中。不同的是，EyeToy似乎更倾向于将玩家进入游戏的世界之中，亲身演绎游戏过程。

什么是EyeToy？

EyeToy，在国内也被译成爱淘儿，它其实是SCE推出的一款用于PS2的USB摄像头，只要玩家把EyeToy插到PS2主机上，就可以通过摄像头感应玩家的影像与动作，让玩家进入游戏画面控制游戏的进行。

由于EyeToy创新的游戏方式，使得之后推出的系列游戏在世界各地都大受欢迎，游戏方式不断推陈出新，很多游戏也开始纷纷对应EyeToy的操作方式，可以说是PS2主机近年来最热门的一个周边产品。进入次世代后，PS3也推出了相应的EyeToy摄像头并对应卡片游戏大作《审判之眼》，将EyeToy这个创意品牌的游戏方式延续了下去。



▲对应PS2的摄像头折合为人民币售价约220元。

EyeToy 游戏介绍

注：由于篇幅限制，本文仅介绍部分具代表性的EyeToy游戏，《成龙冒险》、《阴阳大战记 白虎演武》此类支持EyeToy的游戏也未列入其中

《EyeToy Play》
类型：益智



系列的第一款游戏，可以让玩家进到电视里面做动作进行游戏的游戏方式吸引了诸多玩家，本作一共有12个种类的小游戏，每个小游戏都有自己的特色。譬如用手腕不击退不断来袭的敌人的“功夫”；用头顶画面中的球来得到高分的“头球王”；或者是躲闪对方的攻击，用拳头打击对方没有防守的地方来击倒对手的“拳击赛”等，投入度满点。

《EyeToy Play2》
类型：益智



《EyeToy Play》的第二作，游戏性与耐玩度大幅提升，游戏类型共分为12个主题，包括棒球、足球、拳击、乒乓球等，而各类主题游戏里又有许多种小游戏，总计有70款以上的迷你游戏可供4个玩家同时游戏，还加入了包括测定音量大小、将玩家图像加入游戏中，以及使用特定颜色物件操控游戏等崭新的游玩方式，甚至可以在摄像头范围内进行安全监控。

《EyeToy Groove》
类型：音乐



由于《EyeToy Play》的大受欢迎，《EyeToy Groove》也趁热打铁火速推出。本作是一款类似《DDR》的音乐游戏，玩家可以随28首舞曲即兴摇动身体舞蹈，在EyeToy摄像头的范围内自由地摆动身体。

《SpyToy》
类型：实用软件



本作是一款非常特别的软件，它使用了“面貌辨识”技术，玩家可以自行设定独特且专属自己的面貌记录档，利用这个功能来监控有没有人曾经偷偷进入自己的房间内。当有陌生人进入后，《SpyToy》会留下一个警告讯息来通知玩家，还允许玩家使用它拍下静态的数码照片。当然，除了监控的能力之外，它也包含了一些与谍报情节有关的游戏，像是破译密码、解除炸弹装置等。

《EyeToy 捉猴啦》
类型：益智

以比波猴为主角的EyeToy游戏，可以4人同时对战，超过30种的迷你游戏非常丰富，规则简单易懂。玩家可以与比波猴一起赛跑、跳高、跳远、打棒球、踢足球；也可以帮助比波猴们，是多人同乐的佳品。



《EyeToy AntiGrav》
类型：体育



本作是一款操控反重力滑板在各种惊险刺激的未来赛道中穿梭奔驰的游戏。游戏方式与之前的EyeToy游戏相比有所变化，采用了新的感应侦测技术，不直接将玩家的影像呈现在画面上，而是要玩家戴上萤光绿的手套，以摄影头侦测玩家手部位置与身体的姿态来操控游戏中角色完成各式各样的动作，让玩家体验极限运动的刺激感觉。

《EyeToy Play Sports》
类型：体育



又一款系列的迷你体育游戏合集，包括桌球、网球等共101个迷你游戏，游戏人数为1～8人，虽然变化不大，不过对于全家同乐来说已经足够了。

《EyeToy Kinetic》
类型：体育

本游戏是一款可以用来锻炼体力的游戏，收录了取材自跆拳道、现代舞、有氧运动、空手道、瑜伽、太极拳等各种武术运动的迷你游戏，可让玩家按部就班地接受专业运动流程指导，充分对体能、韵律与反应进行锻炼。



《EyeToy Play Astro Zoo》
类型：动作



2007年11月推出的系列新作，针对的玩家层比较低龄：由于陨石的破坏，太空动物园的动物逃了出来，玩家要找到它们并将其安全地送回去。



《EyeToy Play3》
类型：益智

《EyeToy Play》的第三作，除了涵盖更多游戏类型之外，还对摄像头功能进行了强化，新引入的脸部贴图技术可以将朋友的脸应用到游戏中，趣味性大增。

PS2 瞩目速报

★除了在“Alche祭2008”中发表恋爱文字冒险新作《恋乙女与守护盾》外，lchemist还发表了一款PS2新作《风味绝佳　绝妙事物（Sugar+Spice!　～あのこのステキな何もかも～）》，本作是移植于2007年9月发售的PC游戏《风味绝佳》。游戏采用了全新的“告白”系统，只要玩家愿意可以在游戏中随时向女生告白，而不必像其他恋爱游戏那样要培养感情到毕业或游戏后期，游戏中收录了包括序章在内的300个事件、情节，每个都短小而精彩。



★NBGI在日前的“超级机器人大战感谢祭2008”中发表了系列的最新作《超级机器人大战Z》，并公开了18分钟的游戏影像。制作人寺田贵信透露，目前游戏的开发进度非常顺利，不过游戏的发售日仍没有决定。



PS2 剧情赏析　追忆似水年华《维纳斯与布雷斯》

文／deus

原名	ヴィーナス & ブレイブス ～魔女と女神と滅びの予言～		
厂商	Namco	类型	策略角色扮演

时间是什么？生命是什么？永恒又是什么？人们从诞生的那一天开始就一直在探讨着这个无果的问题。而Namco用一款名叫《维纳斯与布雷斯》的游戏进行了属于它们的精彩诠释。

由于吸食精灵之血而拥有了不老不死之身的布莱德已经在这个世界存活了几百年，身为山贼团一员的他在偶然的机会邂逅了白翼女神，为了赎罪，他不得不踏上一条长达百年的破灭灭世预言的漫漫征途。在这一路上，他见证了无数悲欢离合，与他一同踏上旅程的同伴渐渐苍老死去，或是在残酷的战争中纷纷离开，而目睹这一切的他却别无选择，因为这就是永恒的生命给予他的惩罚。

“如果能选择，我宁愿得到朋友，不死之身给我的只有无尽的寂寞和无奈。”



在遇到和布莱德一样拥有不死之身的少女后，少女如此说道，这也正是游戏的主题。

这里不得不提到游戏的生老病死系统与结婚系统，在本作中，除了主角布莱德，没有一个伙伴能陪同玩家战斗到最后，随着时间的推进，玩家队伍中的队员慢慢老去，最终被淹没到历史的尘埃里。所以每当队伍中加入像圣／魔骑士这样的强者，首先要做的就是传宗接代。而在许多年后，当看到曾经队友的后代与玩家并肩作战，这样的场景怎能不令人唏嘘感叹人世的无常，生命的渺小。

在游戏的开始，布莱德得到了女神的命令，为了保护世界不被魔兽所统治，必须将队伍中的弱者淘汰，寻找更多可以帮助世界的强者，虽然心有不忍，但是布莱德仍将一名因为贪吃而差点误了大事的胖骑士Wippel送出了队伍。Wippel哭泣着离开了队伍，很多年之后，布莱德再度回到这里，却发现Wippel的孙子已经接替了Wippel的事业成为了一名名厨，当Wippel的孙子拿出Wippel有关九尾蜥蜴的研究笔记时，种种往事不由浮上心头。人生的选择，也许就是在一念之间，而这一念之差，就足以改变一生的命运。

再比如说剑斗士夫妇Miletta与Olga的离别，游戏里并没有出现其中的某一个人为了大家，为了世界，舍弃了小家，顾全了大家这种恶俗的情节，相反是“夫妻双双把家还”这种打破常规，却又合情合理的安排的确让人佩服。至于布莱德的演讲，老骑士团长之死，Arlah与布莱德的深情一吻……都足以打动投入这个游戏中的玩家。

可惜的是，由于本作是典型的慢热型游戏，即便Namco不遗余力地进行宣传，甚至请来了平井坚为本作演唱主题歌，依然无法改变本作小众化的事实。在国内，熟悉本作的人可谓寥寥无几，即便在日本，情况也好不到哪里去。于是，这个充满想像力的作品就此夭折。



360全方位

栏目主持 纱迦

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



因为地狱伞兵和多边形忙于制作《GTA Ⅳ》，纱迦就重操旧业，为大家打造本期的“360全方位”。本人最近的X360游戏玩得不多，主要是成就点数接近3万，想找个喜欢的游戏来突破3万，又便留作纪念。不过目前看来似乎要等到《忍者龙剑传Ⅱ》去了……好了，废话就不多说了，接下来就由我来带领大家回顾这一期内的要闻吧！

编辑360日记

便宜莫贪

最近出现了这样一种现象：有人以低价卖带有大量微软点数的X360账号。大家知道，微软点数是微软在Xbox LIVE推行的一种虚拟货币，其价格除以10，大致就是换算为人民币的价值。一般说来，ARCADE游戏的价格是800点（即80元），Xbox游戏为1200点（即120元）。老实说，这个价格对于国人来说的确是很高的。不过现在大家用以1/3乃至1/4的价格就可以买到，尽管玩家只能以购买账号的方式来取得这些点数，但只要下载完之后，同一台主机里的其他用户也能使用，因此没有影响。

其实这个方法并非国人首创，早在去年，国外就已经有类似的消息传出。始作俑者能够以某种不为人知的方法搞到这种账号，然后以低价卖给其他玩家。具体方法不明，当时有人怀疑是黑客破解了微软点卡的序列号生成方式，然后进行充值。不过现在这种情况不但出现在X360上，就连PSN和Wii也不能幸免，由此可见这种说法的可信度不高。

那么到底这是怎么一回事呢？据有关人士分析，此举应该是和信用卡犯罪有关。用信用卡消费时，很多时候只要你输入卡号、名字和有效时间，就可以轻松购物，在Xbox LIVE上购物也是如此。信用卡的这个特点虽然方便了用户，但被别人钻空子的可能性也很高。可能有人会说，我如果真能破解别人的信用卡，为啥不去买点跑车、等离子电视之类的贵重东西，而是要购买这些对普通人来说毫无作用的点数呢？这是因为在国外这种情况属于犯罪行为，而且持卡人对于大笔消费不可能察觉不到，这种小规模的支出才有可能让其麻痹大意。记得前不久AC米兰俱乐部就传出过类似的事情：一名秘书小姐掌握了大批球星的信用卡资料，每个月都用不同的卡里购买一些小商品，捞了好几年油水后才被主席贝鲁斯科尼发现。

当然，现在网络上贩卖这种账号的玩家，也未必全部都是用不正当手段得来的。不过如果有人能够提供大量此类账号购买，那么其来路自然值得怀疑。因为其售价远比正常价格来得低，所以对于“软饭”们来说吸引力相当大，因此部分玩家明知来路不正也欣然购入。不过我个人建议大家还是要慎重考虑，如果出了问题虽说不致于被追究法律责任，但至少账户被封、内容被删的惩罚是跑不掉的。

[文：纱迦]

360大事记

X360降价 玩家无福消受

4月底，微软在亚洲各个国家和地区先后宣布X360降价。每个国家的降价程度有所不同，香港版X360价格降至2499港元（约合321美元）。

对于大陆玩家来说，港版X360降价所带来的实惠是看得见摸得着的，对比之前索尼宣布因汇率问题将港版PS3提价的行为，微软此举赢得了一片叫好之声。五一期间很多玩家慕名前往香港购机，但遇到的却是全城断货的尴尬局面，最后不得不遗憾地空手而归。（其中包括卡伦。）看来微软虽然宣布降价，但是对于玩家来说却没太大意义，此举的象征意义大于实际意义。

八月转职软饭去



Xbox在大部分玩家心目中就是个美式游戏专用机，到了X360这一代，尽管偏美式的倾向更加严重，但由于有《蓝龙》、《失落的奥德赛》、《偶像大师》这些游戏，使得很多喜欢日式游戏的玩家也毅然加入了“软饭”的行列。近日，来自日本小卖店的消息称，X360独占角色扮演游戏《薄暮传说》的发售日定于8月7日，而来自美国网站GAMESPY的消息称，由tri-Ace开发的《无尽的未知》将于8月29日发售。目前官方尚未正式确认这两则消息，但可信度较高。

如果两则消息均属实的话，对于日式玩家来说诱惑力无疑是相当大的，而且这两款游戏均为X360独占大作。再加上7月E3肯定又会公布大量关于X360的利好消息，8月购机可谓相当不错的选择！



新版X360谣言四起

过年后X360一直处于缺货状态，令全球玩家叫苦连天。有专业人士指出此举是因为微软在倾销老型号的机器，以便为新版X360上市做好准备。这个分析不无道理。

5月6日，台湾地区传来消息：和硕已经成功拿下了微软X360蓝光主机的订单，预计今年第三季度开始全面出货。和硕原为华硕的一部分，今年年初华硕分家后，和硕负责代工制造业务。HD DVD败北后，蓝光已成为全球认可的惟一标准，就算X360不出蓝光版，未来的X720也只能选择蓝光，因此微软此举实属无奈。不过同天微软又在给gamepro.com的Email中表示，微软没有推出蓝光版X360的计划。两天后又传来消息称双65纳米的X360将于8月开始发售，也就是之前所称的碧玉（Jasper）版。

目前关于新版X360的谣言可谓满天飞，这些消息由于未经微软确认，因此全部只能算是小道消息。但联系到全球缺货的现象，相信这些消息绝非捕风捉影。其实是否用蓝光光驱倒不是什么大问题，能彻底解决三红问题才是关键。

360事件 《星之海洋4》的闹剧

《星之海洋4》自公布已经有一年时间，相关资料和情报公布了不少，不过机种一直都是未定。从游戏画面来看肯定是X360或PS3的，但官方一直不肯透露详情。这一年来关于其机种的传言一直没有平息过，官方也时不时地掺和进来混淆视听。



■X360上的众多日式大作，吸引了大量有爱的日本玩家。

上个月，日本PS系游戏杂志《ファミ通PLAYSTATION+》对《星之海洋4》进行了报道，于是玩家普遍认为这款游戏必定是PS3的了。没想到该刊是在“游戏世界”这个栏目介绍《星之海洋4》的，该栏目旨在介绍在非PS系主机上发售的游戏。因此并不能认为《星之海洋4》的机种就是PS3。

无独有偶，过了几天，美国X360官方杂志《OXM》在介绍《无尽的未知》时，提到了《星之海洋4》的名字，并在后面附了一条注解：tri-Ace's upcoming PS3 RPG。既然连X360官方杂志都确认了，那么有关机种的争论自然也就平息了。不过杂志上市后一周，该杂志就紧急辟谣说：此乃笔误，《星之海洋4》的机种依然是“未定”。

从目前来看，《星之海洋4》的开发度并不低。PS3和X360的开发环境有很大不同，想必这机种早就已经定下来了，不知为何不肯公布。如果确定为X360版，它在日本的销量肯定能够超越《蓝龙》！《星之海洋3导演剪辑版》是本人认为PS2上最好玩的角色扮演游戏，希望今年内能够玩到！

360拍案 H游戏转战X360



最近这半个月里，X360上最令人惊奇的事情，莫过于日本某游戏杂志透露PC游戏《TIMELEAP》将移植X360。

《TIMELEAP》是Front Wing公司于2007年12月14日推出的PC游戏。之所以说令人惊奇，是因为本作乃是一款不折不扣的18禁H游戏。游戏采用3D动画技术制作，引入了美少女唱歌跳舞的情节，明显是在模仿X360上的某知名游戏，因此自公布之后便引来不少玩家的关注。

其实PC上的18禁H游戏移植家用机的情况在日本并不少见，在SEGA的第五代主机SS上甚至诞生过销量超过30万的名作，至今仍是同类游戏无法逾越的成绩。不过自SS之后，凡是往家用机移植的18禁H游戏全部都是删除了H成分的"干净"版，这一次的X360版《TIMELEAP》肯定也是没有任何不良内容的版本。（图片均为PC版。）



那么为何说这个事件值得惊奇呢？这是因为按照日本市场的惯例，一般一台主机到了末期才会允许这种PC18禁游戏移植。当年的SS就是到了后期因为软件不力才出此下策，结果尽管吸引了部分玩家的目光，却在更多玩家心目中留下了"SS=18禁主机"的负面印象。X360今年7月预定推出的美少女游戏《Clannad》虽然公布更早，但该作在PC上便是全年龄游戏，而且是公认的名作。不知《TIMELEAP》的移植是否标志着日本微软从此放开此方面的限制呢？

不过需要提醒大家的是，《TIMELEAP》即使在H游戏中也评价很低，其3D水平在技术层面来说也相当差劲，X360版的游戏"性"无论从哪个方面来看都不可能高。惟一的优点大概就是成就应该比较好拿。



360成就犯

话说我对成就最为痴迷的时候，曾经想过买一台美版机、一台欧版机。因为如此一来，同一个游戏可以拿3遍成就，那么我现在就应该是近9万点成就了。不过后来发现美版和欧版的游戏很难买到，再加上又出了三红这回事儿，这个雄心壮志就搁浅了。

后来发现我的这个决定还真是英明，因为大部分游戏的成就是不分版本、完全共通的，也就是说所谓成就×3的梦想是不成立的。不过话虽如此，也有部分游戏的成就是按版本区分开的，这些游戏自然便是成就犯们的兵家必争之地。

下面就把目前已知的按不同版本分开计算成就的游戏为大家披露！由于篇幅的关系，就不写明具体是哪些版本了，请大家注意。（如《彩虹六号 维加斯 2》的美版和德版的成就才是分开算的。）总数为29个，Xbox LIVE ARCADE游戏只有1个。

本刊译名	游戏原名
中途岛战役	Battlestations:Midway
灵弹魔女	BulletWitch
卡片召唤师 传奇	Culdcept SAGA
全民派对	Everyparty
MotoGP 06	MotoGP 06
彩虹六号 维加斯 2	Rainbow Six Vegas 2
首都高BATTLE X	Import Tuner Challenge
天诛千乱	Tenchu Z
古墓丽影 编年史	Tomb Raider:Anniversary
托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk's Project 8
战地双雄	Army of Two
科南	Conan
赋法战争	—eNCHANT arM—
黑道圣徒	Saints Row
信赖铃音 肖邦之梦	Eternal Sonata
职业进化足球2008	PES2008
世界足球 胜利十一人X	Winning Eleven 2007
生化奇兵	BioShock
真·三国无双5	DYNASTY WARRIORS 6
冲突 机密行动	Conflict:DeniedOps

本刊译名	游戏原名
Hot Wheels: Beat That!	Hot Wheels: Beat That!
华纳巨星总动员	Looney Tunes: AA
龙骑士	Eragon
雷神之锤4	Quake4
命运战士 血债血偿	Soldier of Fortune:Payback
枪神	Stranglehold
漆黑	The Darkness
转折点 自由的陨落	Turning Point
恶魔城X 月下夜想曲	Castlevania: SOTN



《忍者龙剑传 II》下载预告

倍受关注的来月大作《忍者龙剑传 II》尽管还未发售，但欧美网站已经披露了游戏未来的下载内容。从7月开始，游戏会陆续提供主人公隼龙的3套隐藏服装下载，每套售价为200点，目前第一套隐藏服装的造型已经公开。



360卖场

《失落的奥德赛》隐藏迷宫

4月底港服更新了《失落的奥德赛》的最新下载内容——深渊的追寻者。这个追加包增加了一个全新的隐藏迷宫深渊，并增加了100点成就。考虑到很多玩家都玩不到，这里就简单介绍一下。

迷宫共25层，构造比较简单，每层都有一些宝箱，里面也有不少好东西。每通过5层，可以坐电梯回到起点，打过规定的层数就有成就，门口的NPC也会根据玩家的进度给予奖励道具。但回去的话再进来就得从头走起。

第25层往下走会遇到隐藏迷宫的BOSS终极青蛙，打败终极青蛙除了可以拿到最后的成就外，还可以获得MP消费0的饰品。

近期重要更新内容

国际象棋大师LIVE	Raving Rabbids Pack	让贱兔们乱入你的棋盘！售价200点，美服。
冲突 机密行动	Eagle Pack	包括5张新网战地图的地图包，售价800点，美服。
吉他英雄3	Music Track Pack	多首新曲相关下载，售价500点，美服。
功夫熊猫	试玩版	根据同名电影改编的游戏，免费下载，美服。
极速房车赛 方格旗	试玩版	CodeMaster最新赛车游戏，免费下载，美服。
飞越时空	Future—Past Multiplayer Map Pack	网战专用的新地图包，免费下载，美服。
偶像大师Live for You!	アイマスカタログ第3号	8种服饰、1首新歌、2个情景剧，总价6000点，日服。

以上列表仅列出了追加资料和试玩版，影片、主题、图片包有无新的内容，大家上线即知，这里就不浪费篇幅了。其实除了列表所写的东西外，还有一些内容如《谍影重重》试玩版、《摇滚乐队》新曲等没有写进去。这是因为这些内容要么下载分区，要么游戏分区，对中国玩家来说没有意义。

Wii世代 Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活





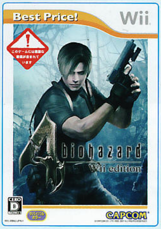
经过别人的提醒之后，我才发现自己居然一直以来都把《小国王与约束之国》和《王祥物语》当成了同一款游戏，难怪在《小国王与约束之国》里怎么也找不到《王祥物语》所提到的要素，实在是太丢人了……不管怎么说，《小国王与约束之国》现在已经可以通过破解的方法免费下载了，不过为了安全起见，当然还是建议大家选择付费购买。



最近一段时间最能让我提起兴趣的莫过于育碧的那段《疯兔》预告片了。看到那只傻兔子把一整块平衡板硬生生吞下肚子后的造型，我真恨不得立刻上前去对着它飞起一脚……。玩笑归玩笑，眼看着新作瞄准了平衡板的操作方式，原本仅仅是双手得到锻炼，而现在连脚也要闲不住了。

Wii 天堂之声

4月24日 ●有着"炒冷饭大王"之称的Capcom向外界宣布，他们将会榨干《生化危机4》的最后一点剩余价值。这款系列在之中变革最大且销量颇为火爆的经典游戏将会在今年的5月31日推出Wii平台版本的廉价版，相比本来的《生化4 Wii版》来说，这一次的廉价版更为便宜，仅售3140日元。



4月29日 ●刚刚经历了母公司Vivendi Games被Activision兼并的Sierra公司向外界公布了《古惑狼》和《小龙斯派罗》的新作。其中，《古惑狼》的新作名称为《古惑狼 失魂怪物》，而《小龙斯派罗》将会是"斯派罗三部曲"的新篇章《龙之黎明》。





5月1日 ●《古惑狼 失魂怪物》在公开之后不久便放出了实际游戏画面。玩家从这些画面中可以了解到，主人公克拉修不仅可以同前作一样操纵泰坦巨兽，还学会了攀爬和钻地的能力。在对应Wii平台的版本中，玩家将会通过双节棍遥控器体会到更多的乐趣。

●由斯皮尔伯格参与制作的Wii平台游戏《轰隆魔块》最近放出了新的游戏画面。从目前已知的消息来看，游戏内容的丰富程度超乎想象，在数量超过300个的关卡中包含有中世纪、美国西部、恐怖古堡等各种各样的主题。此外，各种方块化的角色也十分逗趣。游戏本身拥有单机、联机及对战等模式，玩家甚至可以动手创建属于自己的关卡，还可以通过Wii Connect 24上网与其他玩家分享自己的创造成果。



5月2日 ●SNK PLAYMORE宣布，旗下的著名刀剑格斗游戏《侍魂》合集性质作品《侍魂 六番胜负》将于今年7月24日发售，有PS2和Wii两个版本。虽然这款游戏只是将以往的老作品重新整理合并到一起，但却具有非凡的意义，因为今年是该系列诞生15周年，在这15年中，"《侍魂》系列"不断成长，拥有数量可观的拥护者，并已经成为刀剑类格斗游戏中的一面大旗。

在这款合集作品中，玩家将会重温《侍魂》、《真·侍魂》、《侍魂 斩红郎无双剑》、《侍魂 天草降临》、《侍魂 零》以及《侍魂 天下一剑客传》等六款作品，在这些作品中还加入了全新的要素，玩家可以通过网络联机与远在异地的对手进行一对一的真剑对决。

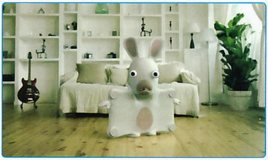


关注 当猥琐兔遇上了平衡板

就算你对《疯兔》只有一丁点儿的偏执，那么接下来的这堆文字也照样是你不能错过的。前不久，育碧公司向外界公布了一段内容十分猥琐搞笑的游戏预告片，在这段预告片中，一只猥琐的兔子打起了平衡板的主意。嗯，明白了吧！这一次，兔子们已经不再满足让玩家挥动双节棍遥控器了，而是准备让玩家在家里的客厅里摆上那么一块平衡板，然后在这上面蹦上跳下地折腾。



其实就在前不久，宫本茂接受采访时已经对媒体表示，《Wii Fit》的发售仅仅是大胆努力的尝试，而真正的目的则是通过这款健身软件来推广平衡板——一种全新的游戏操控理念。对于这款新形态控制器，只有大量第三方厂商的加盟才能令其获得成功，而育碧的这段游戏预告片无疑是对宫本茂设计理念的回应。嘿，别说我没有提醒你，如果想在今后的游戏过程中不扭伤腰部和脚踝，那么就趁着现在赶快多多适应一下平衡板的游戏方式吧，没准儿哪一天，你会觉得平衡板是同手柄一样让人舍不得放下的好东西呢。



虚拟快讯 VIRTUAL CONSOLE

最近一段时间又有几款经典游戏被搬上了Wii，这些游戏都是在国内不常见的偏门作品。对于喜欢怀旧的老玩家来说，这些游戏的收藏意义往往要大于游戏价值，如果觉得合适，那就赶快出手吧。

游戏原名 AXELAY



机种	SFC
厂商	Konami
所需点数	800
提供下载时间	2008年5月7日

WiiWare 热线



WiiWare 这个全新的下载游戏形式一经启动便得到了许多厂商的支持，在九款首发游戏之后，又有两款游戏开始提供下载服务。其实，只要到任天堂官方网站上搜索一下，就可以发现，预定在五月份提供下载的游戏还有许多，只要在稍微忍耐一段时间，就会有更多的游戏玩了。



最近有读者来信表示，由于 Wii 主机的内置存储空间只有 512M，之前因为下载了许多内容，所以感觉空间严重不够用了。并且还担心，有限的机内存储空间限制了 WiiWare 游戏的整体容量，一些高素质的游戏自然是无法以 WiiWare 的形式制作。其实大家完全用不着着急，如果有一天任天堂意识到 Wii 主机内置的存储空间已经严重制约 WiiWare 游戏的开发了，那么很可能会推出专用的外设硬盘周边。

大家的解谜回环



开发商	Nintendo
游戏类型	桌面棋牌
所需点数	1000
游戏人数	1～4人

这款游戏的玩法再常见不过了，玩家只需要操纵固定的炮台破坏轨道上连续出现的珠子即可。不过，以 Wii 主机为平台的本作中最多支持四人同时对战，游戏的乐趣可是比单人进行的方式要高上不少。

方块破坏者 DX



开发商	Gameloft
游戏类型	射击
所需点数	800
游戏人数	1～2人

这款游戏原本是以手机和 iPod 为平台的，在日本有着很高的人气。移植到 WiiWare 的版本相对画面和操作有所改良，游戏的代入感也得到了强化。玩家需要控制遥控器来移动屏幕下方的反弹板，将小球反复弹向砖块。游戏中为玩家准备了 50 种关卡，耐玩度和挑战度都是相当高的。

Wii 硬件教室 直击 WiiWare&虚拟主机破解全过程

文 寰仔



网络部分一直以来都是任天堂的薄弱环节，看着 Xbox LIVE 和 PSN 的蓬勃发展，老任终于决定加强 WiiWare 的开发进度了，于是《小国王和约束之国》、《口袋妖怪牧场》、《马里奥医生 & 细菌扑灭》、《星际展示 R》等一批 WiiWare 游戏上线，同时虚拟主机也开始放出更多的模拟游戏。然而不幸的是，在任天堂推进着自己网络计划的同时，黑客们也利用了 Wii 主机的漏洞，破解了 WiiWare 和虚拟主机下载游戏，让玩家无需付费也能进行安装和使用。

虽然之前我们也能在 Wii 上玩各种模拟器、自制软件，但那些都是基于 NGC 平台开发的，并没有利用到 Wii 的真正功能。而在《塞尔达传说 黄昏公主》的漏洞被发现后，Wii 模式的破解才真正拉开帷幕，想要安装 WiiWare、虚拟主机游戏最简单的途径就是用一张没有打过补丁的《塞尔达传说 黄昏公主》(在漏洞被黑客发现后，任天堂又发布了打过补丁的《塞尔达传说 黄昏公主》，不过目前市面上的 D 版均为未打补丁版)，只要你的直读支持全区，用任何区域版本的游戏皆可。本次介绍中的例子是采用 Wiikey 1.9s 日版主机配合美版《塞尔达传说 黄昏公主》激活的漏洞。



PART1

下载一个名为 twilighthackv0.1alpha3b 的破解存档，将对应游戏区域版本的存档复制到 SD 卡上，在进入游戏并创建了存档后，再回到存档管理界面，把破解存档复制到主机中，替换游戏存档。

PART2

下载最新的 WAD 安装程序 2.1 版，将其中的 wad-installer.elf 程序更名为 boot.elf，复制到 SD 卡根目录下，并将网络上下载的 WAD 格式游戏包复制到 SD 卡的 WAD 文件夹中，不过一次不要复制太多，毕竟 Wii 内存储空间有限，装满了可能会出现问题导致游戏存档丢失。

PART3

完成以上工作后，再次进入《塞尔达传说 黄昏公主》游戏，读取拷贝的破解存档，之后与 NPC 对话，屏幕就会变黑开始执行 WAD 安装程序，完成启动后，程序会提示按下 Wii 主机 RESET 按键开始 WAD 安装过程，安装完成后，再次按下 RESET 返回主菜单就会看到新的频道了，点击后就可以直接进入游戏。除了这种安装方法外，玩家还可以自己制作安装程序光盘，不过由于过程相对繁琐，这里就不作介绍了。

使用注意

不论 WiiWare 还是虚拟主机游戏都支持这种安装模式。另外，主机固件一定要升级到 3.2，否则许多游戏将无法运行。还有就是这些游戏需要用到 NGC 手柄或是经典手柄，有些游戏还需要将 Wii 遥控器横握来玩。最后就是 WiiWare、虚拟主机目前还不能跨区，例如日版主机就不能玩美版游戏。不过黑客们已经找到了 WAD 游戏区域码修改方法，相信不久就会有更多欧美虚拟主机游戏转日版区码的 WAD 包了。WAD 安装程序为黑客所制，使用后可能导致主机被任天堂官方 BAN 机，因此大家在进行升级、接入 Wii Connect 24 之前最好先将自己安装的 WAD 卸载掉，卸载方法与安装过程相仿，而且要用到游戏安装 WAD 包，所以安装完后一定不要急着将电脑上备份的 WAD 文件删除。

最新动态，N64 虚拟主机游戏已经可以通过手工替换 ROM 了，国内玩家已经放出了《塞尔达传说 时之笛》汉化版的虚拟主机安装 WAD，本来第三方无法实现的 Wii 用 N64 模拟器在官方虚拟主机游戏的帮助下终于得以实现啦。



实际玩到这些 WiiWare 游戏之后才发现，除了《小国王与约束之国》之外，其他游戏的素质并不很高。就算是破解成功了，还是建议大家有选择地下载，毕竟 Wii 的 512M 存储空间很容易塞满。另外，虚拟主机的游戏也有一定的可能因为版本原因导致变砖，游玩的时候要小心。

游戏原名 Fantasy Zone



机种	MD
厂商	SunSoft
所需点数	600
提供下载时间	2008年5月7日

游戏原名 スターパロジャー



机种	PCE
厂商	Hudson
所需点数	800
提供下载时间	2008年5月7日

游戏原名 Burning Fight



机种	NeoGeo
厂商	SNK
所需点数	900
提供下载时间	2008年5月7日





欧洲举行的PlayStation Day中公布的《杀戮地带2》的影像让人热血沸腾，与去年公布的那段影像相比，游戏的画面又有了提高，人物的建模也比以前更顺眼了些。不过，今年我们还有靠创意取胜的《小小大星球》，欧洲人天马行空的灵感创造了这款匪夷所思的游戏，延期一个月也许是为了能够配合HOME的顺利推出。

没想到一个《死魂曲》的试玩版居然能让火云玩了许多遍，为了寻找试玩版中的一个隐藏道具，更是在昏暗的场景中转了一个多小时，直到感觉有些头晕才肯罢休，在此也提醒各位玩家玩这款游戏时请尽量把亮度挑高并不要频繁快速转动视角。

本期红榜 LEADERBOARD

死魂曲 新生 试玩版

原名： Siren：New Translation
类型： 动作冒险
容量大小： 545MB



游戏从公布到试玩版提供下载只用了一个星期的时间，让喜欢日式恐怖游戏的玩家感到惊喜异常。进入次世代后，玩家可以玩到的日式恐怖游戏少之又少，尽管只是一个试玩版，依然得到了玩家的广泛关注。游戏的发生地点依然是大家熟悉的羽生蛇村，不同是游戏中的主人公换成了一群从国外远道而来的搞笑节目摄制组。但这丝毫不影响游戏诡异的气氛，如果你停留在标题画面时就被背景中传出的诡异叫声吓到，那么这款游戏一定会成为你的噩梦。进入游戏后我们可以看出，与前两作相比，人物在画面中的比例变大了许多，手电筒的照亮范围也会随着人物的动作而逼真地摆动，代入感十足。不过由于试玩版中的场景都偏暗，而且走动时视角晃动得比较厉害，长时间游戏后很容易感到头痛，玩家在游戏时要注意尽量不要快速转动视角。

可能是因为试玩版的原因，游戏中的关卡不再是可以根据时间线选择的多线性关卡，而是按照给定顺序试玩两关。不过关卡中仍然会有许多小任务，除了过关必须的任务之外，当触发小任务后画面左上方便会显示出来，完成的任务便会变成黑色。在本作中最大的变化之一就是武器明显增多，几乎随手可得的武器让尸人变得不堪一击，以往的紧张压迫感大大削弱，不过也有可能是因为使用角色的关系，毕竟在官方公布的消息中曾经提过本作的难度甚至比一代还要高。

试玩版第一关的任务是与躲在小屋里的队友汇合，第二关一开始我们就能够体验到六轴操作了。这里需要玩家按△键把门关上，并不断晃动手中的手柄来用身体抵住门不让外面的尸人进来。来回这么晃上几下手柄，配合游戏中紧张的音乐，的确让人有手心出汗的感觉呢。试玩版中用到的六轴功能可不只这一处，当玩家被怪物扑到在地时，玩家也必须快速晃动手柄才能摆脱。试玩版的最后拿到枪支后，也可以在举枪的状态下晃动手柄来填装子弹，虽然看起来挺酷，但是由于装弹对玩家晃动手柄的幅度判定比较严格，所以还是直接按△键上弹省时省力得多……



试玩版中依然有寻找隐藏道具的要素，游戏中的隐藏道具通常需要点解谜过程才能获得，比如试玩版中有一个隐藏道具需要把矿坑的铁轨变道，然后从上方把矿车推下来撞开铁门才能获得。另一个隐藏道具就设计的更为巧妙了，玩家需要在遇到队友的房间中拿起电话，按照电话旁的数字拨动电话，此时在矿坑配电房内的尸人就会走出房间去接电话。这样，原来打不开的配电房就能进入了。

比较遗憾的是系列的经典设定——幻视系统（可以通过尸人的视点来观察）没有在试玩版中出现，但是试玩版结束时的一段影像告诉我们，幻视系统依然会得以保留。喜欢本系列的玩家可要盯准游戏的发售日，7月24日了！

神机大事记 InfoStation

■4月24日《天剑2》将会对应X360和PS3双平台？

PS3独占游戏《天剑》的制作组Ninja Theory近日透露他们的下一款游戏将会对应PS3和X360双平台。Ninja Theory的建立者之一Nina Kristensen在接受媒体采访时表示"对于独立开发商来说现在的环境很残酷，特别是对于我们所开发的这种规模的游戏来说。我们的下一款游戏将会对应PS3和X360双平台，实际上我们已经定下来了，只不过目前我们还没有宣布而已。"看来这"下一款"极有可能就是《天剑》的续作。

■4月26日《潜龙谍影ONLINE》Beta版再开

前不久由于服务器负载问题仅开放不到一个小时就被迫终止的《潜龙谍影ONLINE》Beta版联机测试终于再开，索尼官方通过官方博客发布消息说，开发小组已经对服务器进行了升级和调整，测试工作已经重新开始。为了补偿此次意外延期，索尼方面确认Beta版测试的时间将延长到5月11日结束。

Konami公司《潜龙谍影ONLINE》开发小组表示，之前的服务器超载主要是由于大量玩家同时登陆网站并试图创建测试所必须的Konami ID所导致的。为了应对这种局面，Konami紧急扩充了服务器容量并临时建立了一个独立的ID注册站点以满足玩家们的要求。除此之外，Konami还确认将在测试过程中采取一系列控制手段以防止服务器超负荷，比如在玩家登陆的高峰时段采用强制队列制度，要求上线的玩家必须排队等候进入游戏等。

■4月26日PS3引入新散热工艺，体积、重量大幅下降

根据Next Generation的报道，日本古河电子公司日前公布了专门面向PS3设计的第3代散热装置，重量比首发版时的PS3减轻了近50%，不同零部件数量由最初的20个减少到了现在的3个。当然，散热装置的简化与PS3芯片的进一步小型化是不能分开的，但这一突破从工业设计角度来说对索尼无疑有着重要的意义。对于普通玩家来说，对PS3腰围继续缩小、体重继续降低、身材更加性感的期望，也随着主机结构简化变得不再遥远。

■4月27日《泪洒三重冠》发售日确定

AQUAPLUS公司公布了PS3策略角色扮演游戏《泪洒三重冠》的发售日，游戏预定于2008年7月17日发售，售价为6800日元。本作邀请了《ToHeart2》与《传颂之物》的插画家なかむらたけし和甘露树担任角色设计和原画的描绘，并力邀大川透、中原麻衣、田中理惠、清水曼等知名声优为角色配音。游戏中动画的制作则是《恶童》的制作公司STUDIO4C。



慎用Proxy下载 尽管使用我们之前介绍的代理下载方案能够增加不少下载的速度，不过最近也有玩家遇到了使用这种方法后，硬盘的容量神秘消失的情况（需格式化才克恢复），所以还是提醒读者慎重使用代理下载。

PSN更新 Meet2Weeks

半月PSN更新信息

PlayStation Store全面改版后的第二次更新内容今天正式公开。本周PS3和PSP版《无限回廊》的试玩版，不过大多数玩家可能已经从日服上下载了试玩，或者干脆直接玩过了PSP版的完全版。此外PS3玩家期待已久的《使命召唤4》首个联机地图包也终于放出，本周末PS3版的在线对战无疑将会相当热闹。另外，《吉他英雄III》和《摇滚乐队》依然照例有一大堆新下载曲目放出。详细更新内容请参看下表.



试玩版及下载版游戏	
乐克乐克(PSP)	$21.99
天地之门(PSP)	$10.99
钢铁侠	免费
无限回廊(试玩版)	免费
迷雾(试玩版)	免费

游戏追加内容	
战地双雄(SSC挑战地图包)	$7.49
使命召唤4(Variety地图包)	$9.99
审判之眼(拓展包)	$14.99
吉他英雄III(Def Leppard曲目合集)	$6.25
卡拉OK革命 美国偶像(曲目更新)	$1.49/首
摇滚乐队(曲目更新)	$1.99/首

游戏宣传片	
抵抗2	FIFA 08
GT赛车5 序章	钢铁侠
战地双雄(SSC挑战地图包演示视频)	虐杀原形
	摩托风暴
	PSN宣传影像

电视、电影及BD影片宣传片	壁纸及主题
88分钟	审判之眼 主题
尼斯湖水怪	GT赛车5 序章 壁纸×4



美国18%购买HDTV的消费者是为玩游戏

最近美国进行的一次消费者调查中显示，已经有550万家庭在去年与今年的圣诞节和今年的超级碗赛季时期购入了高清电视。因为这类产品的价格下降以及即将到来的数字信号的普及，不少在21岁到34岁之间的年轻成年人准备在今年的圣诞节购入新的高清电视。而在去年已经买过的人中，18%的人是为了将电视接到他们的高清家用游戏机上使用。



酒后驾驶根除组织谴责《横行霸道IV》

日前，酒后驾驶根绝运动开展组织Mothers Against Drunk Driving(MADD)对于《横行霸道IV》中可以酒后驾驶的游戏设定表示强烈不满。

MADD表示："酒后驾驶不是游戏，也不是开玩笑。酒后驾驶是以自己的意志进行的一种暴力犯罪，是完全可以100%避免和根除的。"并且对于《横行霸道IV》中可以酒后驾驶表示"非常遗憾"。

另外，MADD向美国游戏级别审查组织ESRB提出申请，要求将《横行霸道IV》的游戏等级从Mature改为Adults Only。

近期关注 HOTSPOT

首次公开实机试玩！《抵抗2》多人游戏前瞻

《抵抗：灭绝人类》是PS3在欧洲发售时的最畅销游戏。在昨天的伦敦PlayStation Day活动上，开发商Insomniac小组也在活动中现身。制作方的Ted Price在活动中宣布游戏将会支持40到60人的在线对战，并且游戏的体验会全面提升。Price在展会上向我们详细讲解了游戏中的一个多人关卡。下面我们就一起来了解一下游戏到底在哪些方面有了进步。

Price强调玩家之间需要进行沟通，而不是在战场上一个人作战。这体现在游戏将会以小队的形式进行，在游戏中不仅有多个不同的目标，并且当玩家死去之后，复活点和其他的5到6个玩家很接近。通常这些人都互相是对手。尽管游戏的具体模式还没有明确公布，但是这次战场的地图规模似乎小了一点。很明显，Insomniac小组想让玩家们更加注重小队的战术配合。



演示的战场地图名为Scotia，最多可以支持45人对战。这是一张比较大而开阔的地图，主要场景是一片森林，其中有一些小木屋和机器。这个地图的玩法是玩家需要去不断推进进而控制各个据点，最终控制整个区域。游戏中会有一些支援队友的副任务。有意思的都是这款游戏里还有盾牌这样的道具可以使用。盾牌分为两种，一种是玩家可以随身携带挡在上身前方的，另一种则更大需要安置在一些战略要地。还有一种刺钉雷，爆炸之后会有刺钉向各个方向射出。游戏的画面看起来比前作有显著的提升。树枝和草都会在风中轻轻的摆动。而角色的模型也变的更加精细，动作变得更加自然。游戏中如果你快速跑动或是开火都会在雷达上暴露自己的位置。

《抵抗2》目前仍然没有公布确定的发售日期。不过目前游戏的版本已经相当完善了，相信在随后的E3和莱比锡游戏展上，开发小组会给玩家一个满意的答案。

■5月1日《致命惯性》PS3版更名 变为下载销售软件

光荣公司日前宣布，已发售X360版的次世代竞速游戏《致命惯性》的PS3版将更名为《致命惯性 EX》，并将于5月通过PLAYSTATION Store销售，价格为29.99美元。由于PS3版受困于虚幻引擎3的优化问题，因此发售日一拖再拖，直到现在不得不取消了零售版而改为通过网络下载的形式销售。

■5月2日久多良木健转行卖书

离开了索尼公司的久多良木健将任职何处一直是人们关心的问题。今天日本的角川控股(KGH)正式宣布，久多良木健将会加入董事会担任社外董事。角川控股旗下拥有超过50家公司，多为媒体和出版公司，也非常侧重游戏产业。知名电玩杂志《FAMI通》的出版商Enterbian也属于这个集团旗下。角川控股的董事长Tsukuhiko Kadokawa表示集团希望"借助久多良木健良好的国际生意嗅觉"。

■5月2日《潜龙谍影4》PS3主机同捆版公布

SCE日本宣布《潜龙谍影4 爱国者之枪》的PS3主机同捆版将于6月12日限量发售，售价为49800日元。此套同捆版的内容是40GB版PS3主机与《潜龙谍影4 爱国者之枪》软件的同捆套装，并同捆一只PS3专用无线振动手柄和一只六轴手柄。此次推出的同捆版共有3种颜色可供选择，分别是绸缎银、陶瓷白和光亮黑。



■5月7日SCE欧洲双星延期

SCEE欧洲总裁David Reeves在伦敦召开的游戏开放日上表示，《杀戮地带2》将延期到2009年2月发售，其他详细信息没有公布。虽然之前也有消息称《杀戮地带2》的Beta版有望于2008年初推出，但现在看来游戏依然有不少需要完善的地方，至少与外界对本作所抱有的巨大期待相比，Guerilla Games的开发小组依然还是任重而道远。除此之外，索尼官方还确认了PS3另类休闲游戏《小小大星球》将由原先预定的9月推迟到10月份发售的消息，而另外一款第一方FPS大作《抵抗2》则依然将按原计划于今年年底发售。

■5月8日解决死机问题！PS3版《横行霸道IV》补丁发布

游戏发售后不久Take-Two和Rockstar就相继收到了来自用户的问题报告，PS3版和X360版都出现了单机游戏过程中拖慢或联机对战时死机的现象，而且其中以60GB版PS3的案例居多。按照索尼官方的说法，在运行《横行霸道IV》时出现死机问题的PS3数量非常有限，但平均到如此巨大的主机普及率上，涉及的用户数量依然不可轻视。为此，Rockstar官方发布了PS3版《横行霸道IV》联机游戏补丁，旨在加强连接网络时的稳定性。

新感觉射击游戏

5月15日PSN将会提供一款名为《Everyday Shooter》的射击游戏下载，这是一款结合抽象怀旧画风搭配只有吉他音乐效果的射击游戏。喜欢创意游戏的玩家可以尝试一下。

游戏立方 GAME³

Vol. 147

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

本期“多边共享”为您提供的是“射击难，难于上青天！”的第二部，希望读者朋友能够喜欢这类比较怀旧的内容。考虑到这类题材不宜过多、过长，所以下期我们将更换更加与时俱进的内容。UCG一向以来都是非常支持我中国玩家参加“斗剧”竞技比赛，本次我们不但报道了国内选手的最新赛况，而且在本期的Mini DVD中还收录了《超级街霸ⅡX》比赛的精彩片段，希望大家不要错过。剩下两页就是各位编辑你一言，我一语组成的杂烩版块。从内容中其实读者就能看出编辑的个人喜好，或者说是他们最近在玩什么。D·S依然是《怪物猎人》，炎骑士最近特别亲近“《马里奥》系列”，至于胜负师嘛，由于最近杂事太多，只能靠电影来放松了。

多边共享区

ENTER THE GAME

射击难，难于上青天！

最难的横版街机射击游戏TOP 10

ACE飞行员提供

在上期栏目中，我们向各位介绍了由日本机构评选出的街机历史上最难的10个纵版射击游戏。本期依然延续这个主题，为各位带来的是“最难的横版街机射击游戏TOP 10”。与横版射击相比，如今的纵版射击游戏已经成为了濒危中的濒危。或许这类游戏更有机会出现在LIVE ARCADE和PSN这些付费下载的小游戏范畴中。本文的目的其实并非旨在非要讨论出谁是最难的射击游戏，或许每个人都有自己独到的感受和标准。通过本文，我们可以一同回顾一下这些经典的老古董，这样看起来感觉更好。

通过制作这个小专题，又勾起了本人对2D射击游戏的极大兴趣，玩了几天本人总结了两点，其一、Konami当年的横版射击游戏真的多如牛毛。其二、横版射击如果制作出色，将比纵版游戏更加好玩。

评选条件

- 是否具有连射功能也作为难度评选的要素之一。
- 难度是指通关的难度，不包括追求高分等其他目的。
- 有着分支路线设定的游戏，难度取全部路线的平均值。
- 有多周目设定游戏，取多周目难度的平均值。

第1位 能源之岚

Capcom・2001年



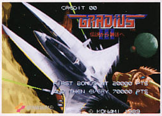
本作的开发商其实是当今射击游戏的中流砥柱CAVE。只要看到这一排排绚丽而恐怖的弹幕，熟悉射击游戏的玩家就应该能猜到。《能源之岚》是CAVE难得的一款横版射击游戏，由于采用CPS2基板开发，所以发行商变成了Capcom。本作画面极为绚丽，而机体造型更是体现出设计者过人的艺术造诣。本作流程虽然只有5关，但是BOSS的抗击打方面大大加强，而且BOSS被打掉一种形态后的攻击方式会变得更加凶猛。游戏的吸宝石分值系统非常的个性，画面表现起来也非常夸张。游戏进入二周目有隐藏条件，还能出现隐藏BOSS。

之所以说本作难，是由于我方机体判定很大，再加上横版游戏画面上下都容易设计敌人火力，在弹幕下更不好躲避的缘故吧。



第2位 宇宙巡航机Ⅲ

Konami・1989年



“GRADIUS”在拉丁语中是“剑”的统称，现在多用来比喻双刃短剑。把它作为游戏的名字大概是形容宇宙巡航机就像把利剑一样插入敌人的心脏，义无返顾、一捅到底。Ⅲ代是Konami对该系列的一次总结性作品，同时也在当时缔造了系列的最高峰。相对于活跃的敌人和它们难以判定的火力点，我方的战机在实力上确实比较吃亏，游戏一上来就比较难，这样就大大考验了玩家的判断和即时应变的能力。



▲沙狮子是本作的标志性敌人。



由于本作还是只能单打，中途死亡必须从Check Point开始，这样老旧的设定导致游戏难度更高。虽然《宇宙巡航机Ⅲ》玩家评价很高，不过高难度已经让许多新玩家望而却步，已经影响了本系列的发展。

第3位 Q版沙罗曼蛇

Konami・1990年



或许玩家们已经厌倦了严肃的横版射击游戏，所以这次Konami别出心裁地将恶搞、犯贱、无厘头等元素首次融入到了射击游戏中，《Q版沙罗曼蛇》就是这次射击革命的先驱。本作的片头完全就是恶搞自家名作《宇宙巡航机Ⅲ》，无论是自机、敌人还是背景都已猥琐卡通来展现，再配合各种变调的世界名曲，游戏玩起来别有一番风味。虽然本作在难度上比正统的《沙罗曼蛇》要简单许多，但如果玩家中途一旦死亡，那么可怜的装备只能让你无力杀敌、欲哭无泪。游戏二周目后，敌人的子弹数量和速度明显增强，玩家只能靠背版了。

▲游戏中存在着许多你想都想不到的BOSS，比如这位美女。





▲射击BOSS的肚脐眼，它就会露出猥琐的表情。

第4位 P-47 ACES

Jeleco · 1995年



街机老厂Jeleco表现一向就是不温不火，或许很多玩家根本就没有见过《P-47 ACES》这款游戏。说本作难主要就是因为敌机太过抗打，而且子弹速度非常快，再加上我机判定大，这样估计没有几个人撑得下去。本作共有4架战机可供选择，游戏轻松浪漫的背景音乐和其难度形成鲜明的对比。

第5位 Hacha Mecha Fighter

NMK · 1991年



这是一款非常可爱的游戏，可能它在国内没有响亮的译名，不过只要你向别人描述：游戏是一只土拨鼠吊在飞机上，满屏幕都是大萝卜……估计老玩家都会记得。由于现在对这个游戏的模拟还不完善，所以本次截图无法展现游戏的全貌。由于本作主角的比例太大了，玩家很不好躲避子弹，难度就这样提升了。

第6位 战国之刃

彩京 · 1996年

作为《战国ACE》的续篇，该系列由纵版游戏变成了横版游戏。游戏在难度上也比前作有一定提升。本作的难度是多方面的，关键在于敌人移动范围非常广，而且都比较抗打。我过去在街机厅中还从未看过能有人将这款游戏一币通关的。



第7位 R-TYPE II

IREM · 1989

“《R-TYPE》系列”难是出了名的，如果玩家想顺利通关，无非就是对游戏非常熟悉，最好就是将敌人出现的位置背下来。虽然很难，但由于《R-TYPE Ⅱ》的关卡设计非常新颖，而且难度也算是循序渐进，所以同样受到了众多玩家的欢迎。



第8位 性感Q版沙罗曼蛇

Konami · 1996年



▲本关是“恶魔城”主题关卡，BOSS还是妖艳的美杜莎小姐呢！



▲BOSS：老子用马桶做盾牌，你没辙了吧。

继续将恶搞射击游戏进行到底，这就是《性感Q版沙罗曼蛇》的指导思想。本作第一关其实非常简单，不过让玩家笑够了，过瘾了后，游戏从第二关难度就开始直线攀升。请问你还想看到游戏的其他恶搞吗？还想再哈哈大笑吗？那就请投币吧！

第9位 R-TYPE

IREM · 1987年



游戏在一周目的后几关主要还是需要玩家依靠背版才能顺利通关，而喜欢挑战极限的玩家在一周目积累的经验将被二周目陡然提升的难度所废除。二周目敌人子弹的速度比一周目快2倍，玩家如果不吃到加速装备就只有等死的份了。

第10位 宇宙巡航机Ⅳ

Konami · 1999年



从Ⅳ开始，游戏首次尝试以3D画面来展现更丰富的变化，这也算是当时的一个大趋势。然而该系列从未在难度上妥协过，或许《宇宙巡航机Ⅳ》不是系列最难的，但它绝对算难的。当时几乎只要是街机射击游戏，我们都可以说它们很难。

游天堂提供

“斗剧08”中国赛区报道之二

鬪劇'08
SUPER BATTLE OPERA
THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

2008年5月1日与2日，斗剧08《罪恶装备AC》中国大陆地区选手决定战与《超级街霸ⅡX》选手决定战分别在上海正阳游戏和七宝结城游戏圆满结束。比赛吸引了来自全国各地的游戏爱好者们，部分热情的玩家甚至不远万里乘坐飞机赶到上海来参加比赛，对于斗剧中国预选的热情也逐步升温。

一些久未露面的格斗游戏元老级人物也纷纷复出。《罪恶装备AC》项目的比赛规则是三对三的团队战，每队分别由先锋、中锋、大将三位选手组成，比赛先由双方先锋进行三局两胜制的比赛，由胜出方挑战对方下一位中锋，再胜出后挑战对方的大将。依此类推，如果对方大将被击败也就表示己方的胜利。《超级街霸ⅡX》是二对二的团队赛，己方先锋胜利后直接挑战对方大将，击败大将后获得胜利。

经过一系列激动人心的对抗，最终由来自武汉、重庆和长沙的联合战队“将进酒-古来圣贤皆寂寞”(先锋猫忍使用角色CH；中锋DIND使用角色BA；大将KAKING使用角色ED)强强联手以强大的实力战胜了ジローとボクと、时々、隠しキャラ队(先锋AYINTT使用角色JO；中锋次郎使用角色ED；大将昨日诞生使用角色AB)获得了《罪恶装备AC》项目的冠军；来自上海的“火星十字队”(先锋十字火焰使用角色春丽；大将小吴使用角色拜森)在决赛中超水平发挥险胜“老子出马@疯爷狂孙”队(先锋春丽使用角色达尔锡，大将生化宝贝使用角色巴洛克)获得了《超级街霸ⅡX》项目的冠军。这两支冠军队伍都获得了赴日本参加斗剧决赛的宝贵名额。



▲左：DIND；中：KAKING；右：猫忍。



▲左：十字火焰；右：小吴。

狩猎祭再临！怪物猎人嘉年华2008会场纵览！

D·S提供

4月29日，由Capcom主办的大型活动"怪物猎人嘉年华2008"于东京召开，这是为"《怪物猎人》系列"FANS准备的一年一度的盛典，可谓意义非凡。本次活动共有8000多名玩家参与，足以组成一支现实中的狩猎军队了(笑)。在会场里，玩家们不但可以参与《怪物猎人P2G》的比赛，还能买到许多稀有的游戏周边产品，现在就让我们来逐个看看这场"狩猎祭"有多热闹吧！


▲玩家们在等待时席地而坐，分头组队猎杀怪物，实在是气势非凡。(路过的纱迦偶然瞥见还以为是《丧尸围城》……)


▲这个一身雄火龙盔甲的COSER相当专业且敬业，在台上的聚光灯下闷这么长时间一定很热……


▲狩猎比赛开始，四人联手对付一头迅龙，大屏幕在直播队长的影像时，还会同时把另外三人的屏幕画面显示在下面。



▲大会的主LOGO，映在大大的屏幕上显得非常醒目。



▲制作人迁本良三与藤冈要上台致辞，手里还拿着麻痹属性的片手剑"猫爪"，气氛相当轻松诙谐。


▲在比赛中取得优胜的玩家即可获得这个奖品——纯金的猎人猫模型。



▲同人绘画作品中的佼佼者，画面中的这张作品将猎人与怪物的动作瞬间捕捉得相当到位。

007之父诞辰一百周年

胜负师提供

一提到007，我们就会想到风流倜傥的英国特工、笔挺的西装、醇香的马爹尼酒和风情万种的"邦女郎"。只存在于小说、电影、游戏等虚拟世界的詹姆斯·邦德，可以说是世界上最有名的特工，甚至让不少人因为他而对特工这个神秘而危险的职业心驰神往。如今，"《007》系列"已经推出了21部电影、30款游戏。其中票房最高的《007》电影是全球票房5.8亿的最新作《皇家赌场》，这让影迷们对下一部《007》充满了期待；而N64版的《黄金眼》则是《007》游戏中的天王巨星，809万的全球销量足可傲视群雄。至于被译成各国文字的12部《007》小说，更是推出过上百个版本，在40余年间可谓经久不衰。

今年是伊恩·佛莱明(Ian Fleming，1908～1964)诞辰一百周年，这位曾在英国海军情报局任职、有着传奇经历的小说家，是007形象的创造者。为纪念"007之父"百年华诞，英国伦敦战争博物馆最近正在举办一场名为"让你大开眼界：伊恩·弗莱明和詹姆斯·邦德"的展览，这场展览将从4月17日持续到明年的3月1日。虽然中国的"007饭"很难亲临现场，就请各位随几张照片，感受一下博物馆里的展览氛围吧。


▲一名女子正聚精会神地欣赏007电影《金枪人》中的道具金枪。


▲世界各地不同版本的007小说系列，摆满了一堵墙。


▼这件血衣有什么特别的？原来这是《皇家赌场》中丹尼尔·克雷格穿过的衬衫。

让Wall-E时刻伴随在你的身边

炎骑士提供



皮克斯的年度重头动画电影《机器人总动员》还没有上映，精明的商家就已经开始挖掘这部片子的潜在价值了。现在大家看到的这款Wall-E机器人是由迪士尼和皮克斯联合推出的产品。憨态可掬的造型固然可以吸引很多人的目光，但你千万不要认为它只是个看上去很美的花瓶，这款Wall-E机器人可是名副其实的舞林高手，设计人员为它的全身上下安装了10个微型马达和触碰探测装置，动画中的许多搞笑动作均可以得到完全再现。此外，这个小家伙还拥有音频播放功能，身上设置的多个USB接口更是允许它的主人将iPod之类的电子设备与其连接使用。

怎么样，你是不是已经被它牢牢地吸引住了？大概你会说，这样一个机器人肯定售价不菲吧。这可就大错特错了，你只要花上24.99美元，就可以把它领回家。装上三节5号电池就足够它蹦达半天的。

多用途FC手柄茶几



这款FC手柄茶几拥有3种形态：茶几形态、储藏柜形态和手柄形态。

根制作者Kyle介绍，这款茶几是他近期刚刚完成的作品。平时当作茶几摆放时表面覆盖有玻璃板，撤掉玻璃板就可以变成一个巨大的储藏箱，想要拿来玩游戏的时候，只要接上FC然后猛拍按键即可。他还找来了女友Emily进行实机测试，而且我们从Emily脸上的表情可以看出，她玩的很开心。

我的周边我做主



进入次世代后，越来越多的主机周边让我们的游戏方式产生了各种各样的变化，而那些所谓的“专用周边”更是只对应特定的游戏，让不少囊中羞涩的玩家又爱又恨。今天晴天要给大家介绍的就是两位特立独行的玩家，为了不让厂商的“圈钱阴谋”得逞，他们利用这些所谓的周边玩起了很多类型完全不同的游戏，不过说到底，再有创意的周边也是一个控制器，偶尔将某些游戏的操作方式变化一下，也能从中获得别样的乐趣。另外如果各位读者还有什么新奇的玩法，都可以来信和我们交流，有条件的不妨来个现场视频，比比谁的创意最新奇。

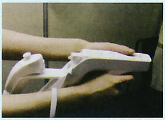
超级马里奥 银河

试验游戏①
使用周边：Wii Zapper

玩过本作的玩家肯定都对2P超强的辅助作用记忆犹新，而本次的试验正是运用了射击星尘碎片的原理，用光枪的操作方式感觉更像是在玩一款射击游戏。但是话说回来，2P另一个拖延机关的作用则需要使用A键才能完成，如果不嫌麻烦的话，还是老老实实用另一只手来按键吧。







▲虽然很别扭，但这也是没有办法的事情……

火焰之纹章 晓之女神

试验游戏②
使用周边：Wii专用跳舞毯

能够发明这个玩法的玩家的确非常有才，使用跳舞毯的四个方向可以轻松地操作人物进行移动，而且这种方式就像是自己的走路一样，不过和真正奔赴战场的战士相比，这点运动量可真是小巫见大巫了。



▲策略游戏最主要的操作就是使用手柄来控制光标的移动，用跳舞毯估计很多玩家都会吃不消。



▲很自得其乐的玩家，搞不好还会根据游戏中的音乐不自觉的跳舞哟(笑)。



▲游戏的战斗反而成了玩家休息的时间。

来自马里奥世界另类抱枕



几块软布和一堆泡沫填充物就可以造就图中的这样几个抱枕，虽说没有什么技术含量，不过你得相信，有时候对着酷栗宝抱枕发泄一通可以明显缓解自己的压力，糟糕的心情说不定也会有所改善。不过，至于这个问号砖的抱枕，咱就不要指望在暴捶它一顿之后从里面蹦出蘑菇和花来了。





学游戏拿高薪！

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十五期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 6月27日开学

三维游戏影视动画专业研修班 （全日制1年） 招生人数：60
培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班 （全日制1年） 招生人数：30
培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证书：完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：
1、上海大学嘉定校区（住宿）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件：高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。





特别提醒：上海大学两年制游戏影视动画研修班已同步招生，入学后可报读网络大专课程，技能学历双丰收！八月份开学，详情登陆:www.cia-china.com

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室



硬件 HARDWARE

①最近想购入一台港版X360，不过在附近的电玩店询问后得知，由于最近X360缺货，价钱也随之水涨船高，要大约3250元才能搞定，请问真的是这样吗？目前X360港版20GB的价钱到底是多少？很怕被宰啊……②X360被BAN的话，是上网对战有危险，还是去下补丁、预告片什么的都有危险呢？[lx0417]

①根据晴天目前了解到的情况，港版的X360在近段时间的确出现了少有的缺货现象，由此导致电玩店进货时的成本提高，进而售价也比之前一段时间高出不少，不过即便如此，在购买时还是多询问几家电玩店，了解大致的价格后再做决定。至于目前港版X360（20GB版本）的报价，编辑部所在地的价格大约需要3000元左右，你不妨作为购买时的参考。②BAN机是针对所有网络服务的，也就是说只要你连接到Xbox LIVE，无论你做什么都有可能会被BAN。

小弟最近入手了一台美版光环特别版X360，当我玩《FIFA08》时，系统要求升级，但选择确定后，却又提示说区域码不正确，这不会有什么不良的影响吧？[guobin_89]

出现这个问题有两种可能：第一、微软目前对主机下载内容增加了区域IP限制，简单说就是你在国内无法下载到美服上的某些内容；第二、如果你已经改机，那么可能是你玩的游戏与机器的区域版本不一致所引起的，例如你使用美版机器玩欧版的游戏。虽然目前在国内还没有有效的解决办法，但是出现错误的提示不会对你的主机造成任何影响。

前段时间玩过《怪物猎人 携带版 2nd G》后，PSP出现了非常严重的情况：系统信息中的固件版本变成了3.33 M33-3（之前是3.90 M33-3）、昵称变成March 33（与我之前的个人设置完全不同）、MAC地址也变成了33:33:33:33:33:33（怎么说原来也不是这个数字）、主机的日期与时间无法正常显示、正确设定日期后强制显示3月33日、原始主题的背景飘带飘动加快（正常情况下应该非常缓慢才对）。不过更让我觉得蹊跷的是，在这种情况下PSP仍然能够正常地听音乐、看视频、玩游戏，到目前为止还没有发现任何异常，这究竟是怎么回事？[郭和峰]

首先晴天可以很肯定地告诉你，你的PSP没有任何问题，也没有中什么病毒，这只不过是自制系统的作者Dark_Alex和你开了一个玩笑而已。因为在3.90 M33-3的升级固件中，他故意加入了一个隐藏的彩蛋，并设定彩蛋会在4月2号激活（相当于3月的第33天，也就是March 33，缩写后的M33即自制固件的名称），之后便会出现你所遇到的那一连串匪夷所思的情况。一般情况下，要解除这个状态只要修改系统日期并重新启动机器就会恢复正常，如果问题依旧的话，就需要按下R键开机进入“恢复模式”，选择“Advanced”下的“Format flash1 and reset setting”，并且保证现实中的时间不在4月2日即可。

最近PSP遇到了一些问题，希望能够得到解答。①最近在电玩店刷了3.71M33-3系统，外加购买了一张《Metal Gear Acid 2》的游戏盘，一共130元是否合理？②在网上发现这个游戏有两个封面，而我买的这个除UMD和说明书外，还附赠一个立体眼镜，那么另外的一个是什么版本呢？③如果是不同的版本，那他们的存档能够通用吗？[辽宁 赵冰]

①由于本作已经发售2年有余，所以能够以如此低廉的价格买到是非常划算的（笑）。②根据你所提供的图片，你购买的是美版，另一个封面为日版，这里也顺便告诉你一个识别游戏区域版本的好方法，那就是看封面上的“评级标签”，目前美版游戏通常分为E、E10+、T、M、A五个级别；日版游戏则通常分为：A、B、C、D、Z五个级别。③由于两个版本的默认语言不同，所以日版和美版是无法共用存档的。



◀此为日版封面，发售于2005年12月8日。

有两个问题希望晴天能够帮我解答一下。①最近想购入Wii，但某天在网上却看到一则新闻说任天堂公司加大对直读芯片的打击力度，并且《马里奥赛车Wii》已经不能在改机的机子上运行，再加上这几期杂志上有很多人遇到Wii变砖或者出现错误的问题，所以我想知道，如果现在改机，会不会在不久的将来玩不了游戏，而且很容易变砖？②《粉红毒血》缇吉路线第二阶层“高天祸原之门”第二战中，我捕获了BOSS并提取了它的技能“六属性耐性上升”，但是为什么无论装在哪个人身上，它都不发挥作用呢？而且在查看装备技能的时候，该技能也是黑的，怎样才可以使用它呢？[黑川]

①因为使用改机玩游戏并非是正规的途径，所以在不久的将来并不排除无法玩游戏和变砖的可能性，你不妨多关注杂志上“Wii专页”的报道来了解这方面的相关情报。②游戏中从BOSS级怪物身上抽取的技能都有使用的等级限制，也就是说如果你装备的人物没有达到规定的等级，装备后技能的名称就会显示为黑色，即没有发挥任何作用，解决的惟一方法就是继续提升角色的等级，大约在20级以上就能使用所有BOSS级怪物的技能了。

①很早以前杂志上介绍过一款可以把PS2记忆卡存档存入电脑的工具，请问它叫什么名字呢？现在还能找到吗？②PS2如何跟PSP联机？联机后能否通过PSP来传记录到PS2记忆卡上呢？[dong305766806]

①国内玩家经常用来传输PS2记忆卡存档到电脑的软件是XPort 2（英文）或MemoLink 2（日文），它们都可以在网上搜索找到。另外在使用时除了准备一根双向的USB线外，如果软件的语言版本和你PS2记忆卡上的游戏存档不符，有可能在导出后出现乱码的情况，这点在使用上要特别注意。②PS2本身并不具备和PSP联机的功能，只能通过某些游戏实现和PSP之间的数据传输，但是这样并不代表PSP能将记录文件记录到PS2的记忆卡上。

游戏 GAMES

《高达圣战》的隐藏关卡一共有几个？出现方法是什么？[匿名]

本作总共有4个隐藏关卡，具体的开启方式如下：

关卡	出现条件
重力からの解放	完成全部奥古路线
地球をこの手に	完成全部泰坦斯路
ジャブローに散撒	完成连邦～奥古或连邦～泰坦斯路线，全关卡全S评价且获得除隐藏机体外的全部机体
すごいぞ、ウッディ君!	完成吉翁～奥古或吉翁～泰坦斯路线，全关卡全S评价且获得除隐藏机体外的全部机体

最近在玩PSP版的《永恒传说》，其中遇到了两个问题希望得到解答。①最终BOSS如何才能消灭，每次我把它打到大约剩50000的HP后就被它一招全灭了……②把6个精灵放进塔的情节中，有个推石块的谜题，怎么才能通过这里？[陈颖]

①最终BOSS在濒死时会使用超强的暗之极光术，如果看到画面的提示就要控制男主人公立即使用之前剧情中，在セイファー神殿学会的特技“极光壁”来进行防御（同时按○×□三个键），否则全员只剩1HP。另外当BOSS死亡后，同样会发动特技，仍然需要用相同的方法来应对。②这里需要先将最右边的冰块按照下、左、上、左、上的顺序推进洞，再将中间的冰块按照上、左、下、左、下、右、上、左、上的顺序推进洞，最后的冰块按照上、右、上的顺序推进洞即可通过。

最近在玩《最终幻想IX》，不过在一开始的跳绳游戏上就遇到了困难，不知道有没有什么简便的方法通过呢？另外如果这些奖励一开始不拿的话，以后还有机会得到吗？[hubeilibo]

这个迷你游戏完全是考验玩家的反应能力，并且50次以后的奖励都是卡片，如果不是刻意收集的话，也不必勉强自己（笑）。由于游戏本身也没有什么捷径可走，所以拥有过人的毅力反复练习，才能够顺利突破1000次，获得“跳绳之王”的称号。另外如果前期错过的话，在DISC3时返回亚历山大城，可以在左侧曾经发生潜入事件的钟塔前继续挑战这个迷你游戏。



我已经完成PS2版《凉宫春日的迷惑》的一周目，制作出了春日版的育成游戏《SOS团梦工厂》，但之后无论做什么，打工的地点永远都只有两项，这是为什么啊？[wl931023]

出现这种情况有两种可能性：一是游戏中的时间处于初期，只要随着时间的不断推进，就会出现新的打工地点；二是你在制作的游戏中，将完成预想模版的“コマンド设定”和“选择设定”这两项设定为了“GET”，从而导致打工选项出现了BUG，将上述两个项目设定为其他选项再继续游戏即可。

①《怪物猎人携带版 2nd G》中新增的迅龙和浮岳龙的弱点属性是什么？②我想配一套拥有高级耳栓、心眼、斩味（+1）的装备，有什么好推荐吗？③G级的霞龙套装都有哪些技能？[zhangwan1991]

①新增的迅龙惧怕雷、火两种属性，浮岳龙则使用龙属性攻击比较有效，另外游戏中每个怪物的弱点其实都可以通过其套装上的属性数值（负值）看出来，这是每位猎人都必须知道的小技巧。②根据你的要求，在这里晴天就为你推荐两套组合（所有装备以初始防御力计算，必须搭配后方的装饰品才能发动技能），希望能对你有所启发：（一）红电龙装面甲Z（剑圣珠）、崩龙装之铠甲（匠珠、剑豪珠）、苍火龙装护腕Z（绝音珠）、红电龙装腿甲Z（名匠珠）、崩龙装之护足（匠珠×2），总防御力420；（二）红电龙装面甲Z（名匠珠）、崩龙装之铠甲（剑豪珠×2）、苍火龙装护腕Z（名匠珠）、红电龙装腿甲Z（剑圣珠）、苍火龙装之护足Z（剑豪珠×2），总防御力414。③霞龙X套装可以发动精灵附体（气配+10）、高级耳栓（听觉保护+15）、对钢龙（霞皮的守护+10）、地形伤害增加【小】（地形-10）的技能。

①《怪物猎人 携带版 2nd G》中我已经将集会所HR6的任务全部做完了，可为什么CLEAR的字体颜色还是红色，和其他等级的CLEAR颜色不一样？②哪个技能是增加剥取速度的？③崩天玉，一角龙的心脏，龙头壳，猫猫红玉这些材料怎么获得？[gxkidd31]

①HR6的任务中会遇到钢龙（冰点下の支配者或风をまとう古龙）、炎王龙（灼热の防卫战或炼狱の主、怒れる炎帝）、霞龙（古の霞龙、オオナズチ或しじまの向こう）这三种古龙，而且它们相关的任务是可以继承伤害的，所以玩家必须多次挑战杀死它们才能让任务显示为黄色的CLEAR。②只要让装备上附带的“高速收集”技能达到10点就会发动“高速剥ぎ取り&采取”的技能，以此来提高剥取速度。③崩天玉有很小的几率可以从崩龙身体或尾部剥取；一角龙的心脏可以在与盾蟹的战斗中破壳奖励，或讨伐一角龙低几率剥取；龙头壳可以在与镰蟹或盾蟹的战斗中破壳奖励；猫猫红玉只能在沙漠的隐藏区域采集到，而消灭白猫或黑猫有很小的几率从它们的掉落物中挖到。

①《星之海洋 二度进化》中的必杀技“大地の怒り”怎么才能得到？我在攻略提及的城镇找不到薇尔琪和普莉西丝两人……②斗技场中“1对50”的最后一战怎么过，我使用122级的克洛德三下就被敌人挂了？[由翔]

①薇尔琪和普莉西丝在之前剧情中，接受博士委托的研究室中，再仔细找找看吧。②最后的战斗建议你能先获得脚部装备“バーニィシューズ”再挑战，这样在敌人使用“マスターアタック”的时候，看到屏幕的提示就往敌人的侧面跑动即可避免受到伤害，另外如果不幸被敌人击中也不要自乱阵脚，可以使用道具栏提供的回复道具来进行回复。另外战斗中最好不要使用必杀技，让克洛德装备上武器“エターナルスフィア”和饰品“スレイヤーリング”只使用普通攻击便能使用飞散的星尘有效牵制敌人的行动。



我注册了港服，请问PS3上的《使命召唤4》的网上对战新地图什么时候才能下载？为什么我到处都找不到？[徐一强]

因为本作并没有推出过香港行货版，所以在你注册的港服上也不会推出新追加的地图包下载，建议你根据你目前的游戏版本，注册对应的PSN服务器进行地图包的下载。

《随身节拍》中为什么记忆棒里的歌曲只有一部分能够使用？歌曲的格式都是一样的，难道还有其他的要求吗？[猪头の弟弟]

虽然歌曲的格式一样，但是本作对歌曲的码率是有特定要求的，如果太低的话，就不会在游戏中显示出来。歌曲的具体码率你可以在PSP中选择歌曲后按△键显示详细信息，只要保证所有歌曲的“kbps”一项在160以上即可，必要时也可以使用音频软件来转换歌曲的码率。

问答接待室

这段时间掌机相关问题的数量仍然居高不下，除了关于自制系统稳定性的咨询外，由《怪物猎人 携带版 2nd G》引发的联机问题更是让大家对无线设备的认识产生了很多偏差，今天晴天就为各位玩家针对PSP联机时会接触到的两个无线设备进行通俗易懂的讲解，这样大家就不用再被这看不见，摸不着的“无线网络”困扰了。

无线路由器

无线路由器提供的网络连接方式只有基础模式，也就是说先建立一个SSID（无线局域网的热点），然后PSP通过基础连接模式连接此热点就能接入无线局域网（每个热点都有一个有效距离，如果超过这个距离，就无法实现正常连接），并获得一个IP地址。如果这个局域网内还拥有接入Internet的网关，那么将PSP的网络配置正确的话，就可以实现浏览网页，或是加入官方服务器进行联机对战（比如《潜龙谍影 掌上行动+》等游戏可以在游戏中直接选择“联机模式”）。换句话说，无线路由器只能让PSP连接Internet，但却无法模拟几台PSP之间直接进行联机对战。

无线网卡

和无线路由器提供的连接Internet功能不同，无线网卡所能建立的另一种无线网络体系为“Adhoc模式”。在这个模式下，所有连接的设备之间并不需要专门建立热点的网络设备，而是将选择相同频道的无线设备直接相连，构成对等网络，从而实现PSP之间的远程联机。我们经常接触的KAI或盟区平台实际上就是让PSP把电脑上的无线网卡识别成另一台PSP，再通过电脑上对应的软件将联机数据通过Internet传送给千里之外的联机对象，当然对方也同样需要一个无线网卡，并且连接的频道和你相同，才能实现该功能。最后要提醒所有玩家注意的是，目前市面上的神卡或战卡其实都已经具备了无线路由器和无线网卡的功能，大家可以根据实际的使用情况来决定在哪种模式下启动无线设备。

飞信提问 从5月16日起，我们将恢复飞信活动号码（992224）的使用，并且固定在每周周五的PM3:00～5:00在线解答玩家的问题。目前所有好友都已清空，请有需要的玩家重新添加活动号码便于提问。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

次世代主机更替的镇痛在本次五·一小黄金周开始显现了。以前每逢黄金周都是玩家消费的高峰，然而由于当前次世代主机依然没有占据国内市场的主导，加上上世代主机已经出现极度难产的症状，导致国内许多玩家只能处于观望的态度。不过随着越来越多次世代的大作推出，这个局面相信会逐渐改观。

专题导购 关注购机热点话题

“能用”不等于“好用” 网卡购买谨防骗局

盟区战卡是一款专门为游戏主机而设计的无线网卡产品，通过盟区平台与战卡的连接，能让我们与任何地方的好友进行联机对战。

近来最为火爆的三大游戏莫过于《横行霸道Ⅳ》，《怪物猎人 携带版2nd G》以及《马里奥赛车 Wii》。这些游戏当中都加入了丰富多彩的联网对战功能，显然厂商们也是看到了潮流的趋势，把“网络”部分视为游戏中的一个极其重要的部分来进行制作。这也使得盟区官方推出的能够同时兼容Wii、NDS、PSP、PS3以及X360等主机的游戏专用无线网卡——战卡成为了目前市场上最为火爆的周边产品的原因。然而，市场上许多头脑“灵活”的奸商们为了谋取暴利，将各种不明来历的兼容“山寨”网卡以“兼容盟区”的旗号进行销售，严重的损害了玩家的利益。

首先要向诸位玩家说明的是：盟区是一个完全开放的免费TVGAME专用对战平台，但凡能够提供相应服务的兼容网卡都能接入盟区进行游戏。



▲在盟区战卡的驱动光盘上贴有用于绑定VIP服务的序列号，玩家在购买战卡时务必要检查包装内是否有光盘以及序列号，如果没有请务必向商家索取。假若商家无法提供，或注册后发现无法通过认证，则该产品有可能是仿冒品。

官方网站 http://www.mengzone.com

然而，事实上并不是所有的兼容网卡都能使用原装控制芯片；并不是所有的兼容网卡都能采用合理的电路设计。它们之间的差距就仿佛组装记忆棒与原装记忆棒、杂牌MP3与苹果iPod那样，“能用”并不等于“好用”。只有战卡才是真正质量可靠而稳定的游戏专用无线网卡。

真正的“盟区战卡”产品中附赠了3个月的VIP服务时间。但凡购买战卡的玩家，都能在盟区中使用到诸如实时语音通信（聊天）等功能。相比之下，那些打着“兼容盟区”旗号的“山寨”网卡尽管价格相对低廉。然而这并不多的差价，却是以牺牲产品质量，放弃售后服务为代价换取的，同时还无法使用盟区平台上的诸多实用功能，可谓得不尝失。

所以，想要体验网络联机对战的诸位玩家们切勿听信那些不法商家的“说辞”而购买来路不明的所谓的“兼容”，以免造成不必要的损失。


▲盟区战卡侧边贴有惟一的MAC地址，盟区官方将根据硬件标识与MAC地址来验证该网卡是否为真正的盟区战卡。玩家在注册以及激活VIP服务时需要填写该地址方进行验证方可使用全部功能，并且MAC地址也是最终的保修凭证。

“山寨货”是指什么？

山寨货是指国内的一些无证地下加工工厂所生产的假冒伪劣商品。这些工厂由于通常都设于十分偏僻的远郊或乡野，故而得名“山寨”。这些产品通常还被称为“组装”，而品质较好一些的称为“高仿”。山寨货的典型特征就是没有正规中文包装，不标明或伪造产品商标及品牌，并且大多采用英文包装，以价格相对低廉的“水货”形象进驻市场。山寨货大都采用不明来路的原材料进行制造，回收使用过的二手芯片以压缩成本是常见的手段。



▲被宣传为来自法国的“萨基姆”神卡，其实是用淘汰的低速11Mbps二手芯片制造的“山寨货”。

miniBD攻略

不少玩家，尤其是PS3玩家或许已经注意到，现在网上有售一种叫做miniBD的东西，而且越来越流行。那么这到底是什么东东，是否有其价值，笔者在此为大家解惑。

文 michael

●什么是miniBD？

miniBD实际上是国人自创名词，简单地概括，miniBD就是以DVD光盘为载体的高清影碟，但它除了能够在PC上播放之外，还能够在PS3或蓝光播放机上播放。miniBD可以像一般的影碟那样实现多语音切换、分段、多重字幕切换等功能。（目前在X360主机上流行的WMV HD碟无法同时实现这些功能）

●关于D版的BD电影、BD-5、BD-9及BD-25等


▲盘面欣赏，新片、经典片，还有效果很赞的华语片，是不是流口水了？

目前已经有一种完全仿真原版BD影碟包装的所谓BD电影，可千万别当做真BD买了，它其实就是miniBD，仔细观察包装，你可以马上发现破绽，而且放进PS3，你就会看它这种所谓的BD其实也和miniBD一样显示出AVCHD的名字。至于BD-5、BD-9，则是网上对D5或D9盘装的miniBD的别称。至于BD-25，则是指利用25GB格式的蓝光刻录碟制作的高清影像碟。（可惜目前蓝光刻录碟价格仍要100—200之间）

●国内何时能够开始流行真正的D版BD？

这个估计有得等了，首先是国内的廉价蓝光播放机无法普及，现在蓝光集团已经摆明态度，不会在近一两年内把蓝光技术交给中国厂商，因为他们不希望蓝光播放机价格下降过快。其次国内的DVD生产线转成BD生产线的成本很大，而且BD生产线也需要有索尼授权，这样蓝光刻录碟的价格将会居高不下。因此国内至少一两年内都很难真正流行的D版BD。

●购买miniBD注意事项

目前网络上miniBD的主流还是采用DVD刻录盘的形式发卖，注意尽量不要购买劣质刻录盘制作的miniBD，而要选购有牌子的刻录盘制作的miniBD，例如铼德盘，因为已经有玩家反应，一些网上购买的miniBD读不出来，这样也比较损PS3光头。

●及时享受高清！

由于真正的D版BD很难在近年内实现廉价化，miniBD就成了现在PS3玩家享受高清电影的首选。而目前最经济最实在的就是720p解析度的miniBD，可以做到一张DVD碟一部电影。至于miniBD的画质，大家可以看看截图，不过毕竟杂志版面有限，笔者将更多的截图放在以下网址：movntv.cn/bbs/forum-33-1.html，以便大家自行观看。


▲用PS3播放时的屏摄，在这个菜单下，就可以进行切换音轨、切换字幕等功能，同时右下角你可以注意到片子是有章节数显示的。

●为什么miniBD能够在蓝光机上播放？

这就要谈到AVCHD这个概念了，简单地说，AVCHD就是用在高清数码摄像机上的一种官方通用影像格式。AVCHD标准由索尼、三菱及松下共同建立，对应的影像分辨率能够达到720P以上。而PS3或蓝光播放机则早在设计之初，就已经确定必须能够读取AVCHD的影像格式。如今随着PS3的普及，这种影像标准就被一些碟商用来制作电影了，并且以DVD光盘作为载体，于是miniBD就此诞生。（一般的DVD影碟播放机是无法播放miniBD的）

市场风向标 价格行情 提供最佳购机方案

五·一黄金周由原先的七天缩减为现在的三天，节日的购机氛围并没有原先那般火爆。尽管各大主机以及相关配件在假期里有所攀升，然后却在节后迅速降价。这也许是因为许多商家过高的估计了本次假期的节日市场，囤积了过多货物而不得不在节后抛售以回笼资金。相信这已经是今年上半年最佳的价格。

购机机推荐配置

PSP购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	1340元
记忆棒	4GB 索尼记忆棒（组装高速3839M）	130元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	Sony软包（组装）	12元
线控	Sony PSP-2000线控耳机（高仿带MIC）	48元
网卡	盟区战卡	149元
总计		1684元

其他主机周边参考价格

PSP-2000主机（深邃红）	1720元
PSP-2000主机（金属铜）	1720元
PSP-2000主机（金属铜）	2600元
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP-2000高仿色差线	60元
PSP-2000专用Hori膜（原装）	58元
PSP-2000专用卡登仕膜	54元
8GB高速组棒（7727MB）	290元
8GBTF卡+金士顿卡套	380元





▲新色彩“金属铜”主机豪华版套装。

介绍 2000型PSP在这期的报价当中已经跌至破解以来的一个历史最低点，在广州、深圳等沿海地区的玩家差不多只要1340元即可入手，而即使是内陆地区的玩家，最多也只要1380即可购入。想要入手的玩家千万别犹豫！另外，《怪物猎人 携带版 2nd G》同捆限定版主机的同色豪华版主机“金属铜”也已经上市，目前的市场价格与同样是豪华版的深邃红不相上下，同样是1720元。不过与深邃红主机所不同的是，金属铜主机豪华版内附带的是D端子线（日本专用端子）、软包、手绳、屏幕擦布以及一枚32MB记忆棒，基本上可以说送的都是“鸡肋”，建议有兴趣购买该颜色主机的玩家，直接购买《怪物猎人 携带版 2nd G》同捆限定版要来得划算而富有纪念意义（再或者就等普通版吧）。

DSL购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080元
烧录卡	DSTT豪华版	238元
TF卡	金士顿 2GB（行货）	100元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
网卡	盟区战卡	149元
总计		1600元

其他主机周边参考价格

iDSL（中国龙）	1198元
DSTT（标准版）	168元
DSONE烧录卡	200元
M3DS Real	220元
R4	190元
金士顿 1GB TF卡（行货）	50元
金士顿 4GB TF卡（行货）	200元
Hori膜（原装）	68元
卡登仕膜（新包装）	58元



■中国龙iDSL与盟区战卡。

介绍 这次为大家介绍的是一款面向希望一次性采购齐全的“享受”型玩家而设计的购机套餐。在套餐内使用了豪华版的DSTT烧录套装，不仅可以使用应有的NDS游戏功能之外，包装内附带的DSLite的专用振动卡、GBA与浏览器二合一扩展卡与，可以帮助玩家实现NDS游戏力回馈、运行GBA游戏、上网浏览网页以及运行NEOGEO模拟器时扩展内存使用。而盟区战卡则能通过软AP功能，让NDS玩家也能方便的进行Wi-Fi无线对战。

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，40GB）	2880元
手柄	原装六轴手柄	–
–	原装DS3震动手柄	360元
组装色差线（PS2通用）		20元
总计		3260元

注：主机内已包含一支标准无线六轴手柄。

其他主机周边参考价格

原装色差线（PS2通用）	210元
SONY原装HDMI线（2M）	280元
组装HDMI线	50元
HDMI to DVI转接头	45元
盟区战卡	149元



▲PS3版《GTA Ⅳ》盘面。

介绍 目前银色PS3已经大量出现在市场上，所以目前黑白银三色的价格基本已经不再有什么区别，玩家大可根据自己的喜好进行购买。另外，由于PS3玩家属于正版消费的主力“队员”，故而从本期开始专门在PS3部分增加了当前热门游戏的正版价格，希望能对玩家们有所帮助。

Wii购机推荐套餐（铁杆玩家型）

	品牌/型号	价格
主机	Wii（日版，未改）	1840元
直读	D2CKEY（白色）	80元
–	NGC手柄（组装）	25元
记录卡	NGC记录卡（组装 32M）	40元
电源	北通直插电源	80元
视频线	色差线（高仿）	50元
总计		2115元

Wii购机推荐套餐（时尚娱乐型）

	品牌/型号	价格
主机	Wii（日版，未改）	1840元
直读	D2CKEY（白色）	80元
另购手柄	Wii双节棍手柄套装（左+右）	460元
电源	北通直插电源	80元
视频线	色差线（高仿）	50元
射击枪托	Wii Zapper（高仿）×2	110元
运动套装	黑角超级运动组合包 ×2	160元
游戏	《Wii Fit》（正版，同捆Wii平衡板）	850元
总计		3630元

其他主机周边参考价格

WASABI（直读）	480元
高仿色差线	50元
Wii SD卡适配器	38元
盟区战卡	149元
黑角Wii专用充电魔盒	98元
北通时尚支架	79元

介绍 早在半年多以前出厂的Wii已经全部是采用D2C光驱控制芯片，也就使得先前风光无限的Wiikey直读无法再继续使用。目前国内商家改机所使用的均为较为廉价的D2CKEY，在读取部分光盘（如压盘D9）时容易出现问题。这就促使国外黑客们又研究出新一代的直读产品WASABI（中文译作WASABI），不仅焊点更好、兼容性更加完美，而且同Wiikey一样能够采用光盘升级固件，保证永远不会“过时”。但无奈的是，目前这款直读的价格还比较高，故而只能作为“其他”周边来进行推荐。而在下期杂志的相关栏目将带给大家进一步的详细评测，希望能带给大家前所未有的体验。



◀新直读WASABI。

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360（港版，20GB、65nm、HDMI）	2810元
视频线	酷豹X360VGA线	48元
总计		2858元

其他主机周边参考价格

原装VGA线	260元
火牛（直插电源）	120元
手柄充电套装	130元

介绍 近来出厂的X360已经皆为使用那个65nm制成CPU的机型，三红概率已经大大降低，这对于还在观望的玩家来说无疑是一个天大的好消息。由于X360的版本较多，许多商家甚至在出售“杂交”版的套装，所以这里想请各位玩家在购买时注意清点，完整的白色港版标准版包装内附带有：主机、20GB硬盘、无线手柄、Xbox Live耳机、AV线以及网线。

PS2购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS2（港版，90006，已改）	1050元
记录卡	原装8MB	110元
总计		1160元

其他主机周边参考价格

原装DS2震动手柄	110元
高仿手柄	40元
8M组装记录卡	50元
组装色差线（PS3通用）	20元

市场报价信息更新截至2008年5月8日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



生化研究所

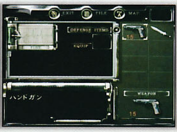
对于许多《生化》的老玩家来说，第一次接触这个系列时往往会对游戏中独特的体力计量系统，即心电图系统有所不适应。不过，当进一步融入游戏之后，这种独特计量系统的优点就逐渐显露了出来：不论何时何地，玩家对游戏角色的体力仅能有模糊的感知，而无法知道确切的数值。从某种意义上来说，这种计量方式更加有助于体现游戏的恐怖感。现在，就让我们来回顾一下这个独特体力计量系统的发展过程。

Email:Game3@ucg.com.cn

玩的就是心跳

以心电图的方式显示游戏角色的身体状况，这样的设定在《生化危机》出现之前可谓极为罕见。在街机业最为繁荣的那个年代，绝大多数的动作游戏和格斗游戏都习惯于采用体力槽的角色生命值计量方式，而在角色扮演类游戏中，角色的体力则大多以数字的形式来表示。然而，这两种体力计量的显示方式显然与《生化》世界观那写实的风格不相符合。在这款让人心跳的游戏中，采用一种另类的体力显示方式显然是十分必要的，也正因为如此，心电图系统被引入了游戏之中。





模糊的体力显示方式

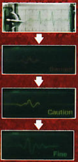
可以说，《生化危机》的出现开创了恐怖题材动作冒险游戏的新纪元，对于一款倾向于写实风格的游戏来说，如何增加玩家的代入感自然是制作人的首要任务。由于游戏以 3D 画面的形式进行，这就注定了角色受到攻击时会有部位的区别。在 SS 和 PS 主机当道的时代，将受伤部位详细区分化的设定自然是无法实现的。但是为了要体现写实的风格，那么自然就需要有一种独特的体力显示系统与其相配。

未知的领域更容易让人产生恐惧感。相对于直观的体力槽和数字体力计，心电图的显示方式尽管不是十分直观，但却十分符合《生化》的风格，在游戏中，玩家永远只能了解到角色大概的身体状况，模糊的显示方式配合游戏的气氛，更容易让玩家，特别是初次接触游戏的玩家产生恐惧感。而这种恐惧感，自然是游戏制作人想要达到的目的。事实上，游戏中角色的 HP 仍然是按照一定的实际数值来计算的，只不过被开发人员隐藏起来罢了。系列的不同作品中，HP 的计算方式有所不同，此外不同的角色之间也存在着体力的差异，当然这些也是不会实际显示在游戏画面之中的。



独特的显示规则

尽管心电图的显示方式不够直观，但依然是有规律可循的。我们都知道，在游戏中，绿色的心电图波形代表良好的身体状况，并伴有“Fine”的字样；当角色受到的伤害达到一定程度，心电图的波形就会有所减弱，并且由绿色变为浅黄色，此时会有“Caution”的字样出现，意在提示玩家注意角色的身体状况；当角色进一步受到伤害后，心电图的波形会进一步减弱，原本浅黄色的波形图变为橙黄色，但依然显示“Caution”；如果角色的伤势继续加重，那么心电图的波形就会转为红色，且信号十分微弱，警告的字样也更改为“Danger”，如果此时再受到攻击，接下来的后果就只能是“You Died”了。此外，如果角色不幸中毒，那么心电图的波形信号就会立刻变为紫色，并且伴随有“Poison”的字样提示。



部分角色体力状态一览

登场作品	《生化0》		《生化》			《生化2》	《生化3》	《维罗尼卡》
角色	比利	瑞贝卡	克里斯	吉尔	瑞贝卡	里昂/克莱尔	吉尔	克莱尔/克里斯
HP上限	250	150	1400	960	850	200		400
绿/Fine	130～250		1050～1400	720～960	638～850	101～200		120～400
黄/Caution	100～129		700～1049	480～719	425～637	41～100		60～119
橙/Caution	40～99		350～699	240～479	213～424	21～40		30～59
红/Danger	1～39		1～349	1～239	1～212	1～20		1～29

不断变更的心电图系统

心电图系统作为“《生化》系列”中的体力计量系统，虽然在大多数玩家的眼里仅仅停留在系统界面的变化上，但事实上却与游戏中的其他元素一样，经历着不断地修改和调整。在初代作品中，由于敌人攻击力偏高，即便是丧尸的普通攻击也很可能令角色从“Fine”直接进入“Danger”状态。此外，心电图还与角色的动作相关联。随着身体状况的恶化，角色会的行动速度会变慢，并伴随诸如“左手捂住腹部”、“用武器支撑身体前进”等动作。





神奇的草药

这是一种神奇的植物，它的名字从来没有被任何人所知晓过，不过对于《生化》的玩家来说，追究这种植物的名字显然是不务实的举动。不论是在丧尸围城的浣熊市还是天寒地冻的南极，不论是阴暗肮脏的墙角还是经过多重消毒的实验室，我们都能见到这种植物的踪迹。不管是被丧尸咬到还是被生化怪兽的利爪打成重伤，按下菜单键一暂停一嗑上一颗草药，Oh yeah！之前分明已经奄奄一息的主角立刻又活蹦乱跳起来。大概安布雷拉做梦也不会想到，花费大量人力物力所研究出来的 T 病毒居然可以被随处可见的各种植物轻易降服。



《生化》中出现的草药基本上都是一副模样，只是按照功效而进行了简单的颜色区别。在绝大多数系列作品中出现的草药有红色、绿色和蓝色三种，而在系统大幅度改良的四代中则首次出现用于提升体力上限的黄色草药，鉴于大家对这些神奇植物的功效已经了如指掌，这里就不在赘述了。作为回复道具，草药系列各部作品中的使用方法大同小异，但在每一部作品中回复 HP 的程度却并不相同。草药与心电图系统这两种元素构成了“《生化危机》系列”中的整个体力计量系统，正是这样一个与众不同的体力计量系统，让我们所喜爱的《生化》变得更加好玩。

系列作品中的草药回复能力

	零代	初代	二、三、维罗尼卡
	50	25%～40%	25%
	100	60%～80%	50%
	100%	100%	100%
	100%	100%	100%

▲ 从这个表格中，我们可以看出，草药的作用并没有发生太大的变化。系列自二代开始走红，延续此风格的三代以及《维罗尼卡》自然变化不大。NGC平台上的重制版初代首次引入了随机回复的概念，令游戏中的不确定性和挑战度有所上升。而在前传性质的零代中，由于需要将两名角色的体力差距拉大，因此将草药的回复能力从原本的百分比形式改为了仅能回复固定数值。

幻想通信

一款优秀的游戏作品如果拥有足够的影响力，被改编成影视作品似乎是娱乐圈一个固定的发展趋势，即便是“《最终幻想》系列”也不能免俗。虽然由于种种条件的限制，国内很多玩家都难以一睹它们的风采，不过从当时的制作阵容来看，系列已经具备了相当的人气，并引领着系列作品朝着“国际化路线”的方向前进。

最终幻想(OVA) Vol.1～4

VHS/LD　1994年3月21日～8月1日发售　各5400日元



《最终幻想Ⅴ》之后的故事

这是一部以《最终幻想Ⅴ》结束后，再经过了200年的世界为舞台而制作的原创动画。本作既是系列的首部动画作品，也是第一部系列的外传作品，除了坂口博信和植松伸夫作为监修参与制作外，还集合了监督林太郎等人的豪华制作阵容。

STORY



巴兹(バッツ)和同伴们的战斗结束之后，世界又经过了200年，巴兹的后裔哈希姆(ハシム)察觉到风之水晶发生了异变，便让孙女莉娜丽(リナリー)和她青梅竹马的少年普利兹(プリッツ)共同前往神殿一探究竟。然而在神殿中取得风之水晶后，水晶竟然与莉娜丽融为了一体，一场围绕着水晶的全新战斗拉开了序幕。

最终幻想 灵魂深处

DVD　2002年2月22日发售　3800日元(通常版)/9800日元(双碟特别版)

与谜之宇宙精神体的战斗

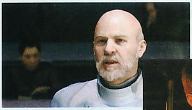


和前两个日本国产的动画相比，本作或许是很多玩家初次接触的系列影视作品，而这部在2001年于北美和日本公映的剧场版电影，也是由系列的生父坂口博信担任原作兼监督所制作的CG电影。利用当时最先进的技术所制作出来的影像异常逼真，加上艾里克・鲍德温等明星加盟的豪华配音阵容，使这部电影在北美地区也成为了一时的热门话题。

STORY



2065年，陨石堕落的同时，出现了被称为“精神体”的神秘生物，一场巨大的灾难席卷地球。在高唱用武力解决的声音下，科学家阿奇(アキ)在梦中得到了启示，打算寻找能让精神体无力化的8个生命体。另一方面，由海恩(ハイン)将军率领的政府军擅自发动了对精神体的攻击，却受到了精神体压倒性的反击，最后等待着阿奇的正是……



▼连脸部的皱纹与褐斑都刻画出来的人物特写，给人一种从未有过的真实感。电影式的镜头运用也非常多。

▲虽然这部电影的内容与系列作品没什么关联，但在登场人物中有一位名叫希德的博士。



在独特的世界观下 描述人类与异型生物间的战争

FF：U ～最终幻想 无限～

DVD　2002年3月6日～11月7日发售　各5800日元



首部TV版作品

这部动画于2001年到2002年间曾在东京电视台播放，虽然是完全的原创剧本，不过陆行鸟、召唤兽和希德等标志性事物的出现，还是令FANS惊喜不已。时至今日，本作的故事仍然还未完结，虽然仍有不少人期待着续作的推出，不过实际上还是要看Square Enix的意思了。

STORY



充满谜团的黑暗之柱突然耸立于现代日本的土地上，而传说通过黑暗之柱就能到达死者灵魂聚集的地方—异界。为了寻找在黑暗之柱里消失的双亲，爱(アイ)和优(ユウ)这对尚还年幼的双胞胎，以及在偶然中相遇的少女丽莎(リサ)一起开始了前往异界的旅程。在冒险的途中，他们遇到了谜之青年风，而丧失记忆的风却能熟练地操控召唤兽，自此三人被卷入了一场难以预料的大混战中。

最终幻想Ⅶ 再临之子

DVD/UMD　2005年9月14日发售　各4800日元

强调剧情与动作



或许是由于前一部CG电影将所有FANS忽悠了一把，让所有喜爱系列作品的FANS有种“上当受骗”的感觉，所以这部与系列联系最为紧密的全CG电影便应运而生了。电影讲述了游戏完结2年后的全新故事，利用最新的图像技术，角色的表情和动作都达到了足以乱真的地步，配合声优的倾情演出和极高的故事性再次为系列的影视作品挽回了颜面。

STORY

《最终幻想Ⅶ》中的战斗结束2年后，人们开始在被陨石破坏的世界上开始了重建工作，同时一种称为“星痕症候群”的神秘疾病开始在世界上蔓延开来。和疾病同时出现的还有3名神秘的青年，他们到处捕获被感染的小孩，甚至还对克劳德等人发起攻击，他们的目的是什么，他们究竟是谁？

终极指令 最终幻想Ⅶ



《最终幻想Ⅶ 再临之子》限定版同捆的原创动画，用扎克斯的视点来讲述在尼布尔赫姆村(ニブルヘイム)所发生的，改变克劳德等人命运的一系列事件。

最终幻想Ⅶ 再临之子完全版

支持高解析度影像的蓝光“完全版”。故事整体没有发生任何变化，但对画面的细节和一些镜头的运用做出了修正，追加了新的特写画面。预定2008年内发售，目前正在制作中。

更加细致的影像





▲▶很多动作场面都进行了不同程度的修改。

游乐传音

栏目主持 晴天 Vol.1

大家好，晴天主持的新栏目终于开张了。对于任何一个玩家来说，在接触一款全新的作品时，总是会习惯性地从游戏的系统等方面来判断优劣，却往往忽略了一个游戏最不能缺少的元素——背景音乐。现在在这个专页里，晴天会和各位喜爱游戏音乐的玩家共同分享游戏世界中的别样精彩，从游戏音乐家到游戏歌曲，从近期流行到新碟发售情报，只要是你想知道的，晴天都会在第一时间告诉你。

游乐档案库



崎元仁1969年2月26日生于东京。学生时代的他便立志成为一名音乐制作人，1988年参与第一款同人射击游戏《REVOLTER》（NEC PC-8801MkSR系列主机对应）后便以自由作曲家的身分正式出道。最初他涉及的领域主要以电脑游戏为主，除了作曲、编曲等日常工作外，他还自己开发过名为“テルプシコラ”（希腊神话中艺术女神的名字）的声音驱动程序，让当时在声音表现上并不出众的个人电脑再次成为人们关注的焦点，并借此机会赢得了最初的支持者。上世纪90年代后，他开始涉足家用机游戏领域，其中以Square出品的PS游戏《最终幻想战略版》最为知名，并在PS的全盛时代培养了一批新的支持者。2000年完成《漂泊的故事》后，他辞去了工作，回归自由音乐人的身分，先后一共在Square Enix工作了约2年半的时间。2002年10月4日他和並木学、岩田匡治共同成立了“ベイシスケイプ”（Basiscape）公司，目前担任公司的社长一职。

TIPS 2004年为《星神 永恒之门》编写的片尾曲是崎元仁首次创作由真人演唱的音乐作品，之后他还与另一位女歌手Lia合作推出过专辑《Colors of Life》。

主要作品一览

崎元仁参与的大多数作品都是在玩家中拥有很高评价的大作级游戏，而且他也是日本为数不多，参与过“《最终幻想》”和“《勇者斗恶龙》”两大系列的音乐制作人。相信以下20年的主要作品中，玩家体验过的应该就过大半了吧？

年份	游戏
1988	REVOLTER
1993	皇家骑士团
1995	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地
1996	苍穹红莲队
1996	勇者斗恶龙Ⅲ（SFC版）
1997	财宝猎人G、最终幻想战略版
2000	漂泊的故事
2001	皇家骑士团外传、异世界传说2
2002	龙骑士Ⅴ
2003	最终幻想战略版A
2004	宇宙巡航机Ⅴ、斯特拉的众神
2006	最终幻想Ⅻ、怪物王国 宝石召唤者
2007	奥丁领域、远古封印之焰
	欧普纳大冒险、拯救德尔托拉 七个宝石
	最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书
2008	密域奇魂 伊底亚传承、战场的女武神

近期推荐

合而为一

原名：Unite As One

出处：《时间空洞 被夺走的过去》主题曲

虽然游戏本身的素质在玩家间褒贬不一，但是与游戏主基调浑然一体的片尾曲无疑是游戏留给玩家的一个最大惊喜。当闭上眼仔细聆听，脑海中会不由自主的闪过一幅幅记忆的画面，无论是欢笑，还是痛苦，他都是属于自己，永远无法抹去的痕迹。



演唱者 伊藤由奈

日韩混血儿，曾出演过漫画改编的电影《NANA》。出道的单曲《Endless Story》创造过连续6周维持在日本ORICON公信单曲榜前五名的傲人成绩。

无论多远也……

原名：どんなに远くても…

出处：《战场的女武神》主题曲

与游戏战争的主题恰恰相反，歌曲带给人的是一种难得的温馨与甜蜜。高低起伏的旋律似乎在为玩家讲述一个个难以忘怀的故事，同伴之间的信赖与依靠都在略显沧桑的嗓音中慢慢流露。或许战争是残酷的，但是当迎来真正的和平后，那种感动是很难用语言来形容的。



演唱者 JUJU

在美国纽约居住过相当长一段时间的日籍歌手，最初以迷你唱片取得日本公信榜第9位的好成绩，随后在2007年10月10日发表个人第一张专辑《美妙生活》。

《失落的奥德赛》OST



发行日期：2008年1月23日

作曲家：植松伸夫

整张专辑中最让人魂牵梦绕的无疑是大地图上的背景音乐《无尽的旅途》，游戏的主题曲《你是谁》将日式的柔美和美式的唱腔巧妙地融合在了一起，绝对是玩家不能错过的经典曲目。

《灵光守护者》OST

发行日期：2008年4月2日

作曲家：光田康典



很多执着于该作的玩家其实都忽略了本作精彩的配乐，通过OST的高音质，玩家能够感受到很多在NDS上无法表现出来的细节，惟一比较遗憾的是OST没有收录游戏的主题曲。

火热开唱 《薄暮传说》主题曲演唱者决定



由于系列作品的销量已经突破千万，所以对于这款全新的作品，NBGI丝毫不敢怠慢，不但继续由藤岛康介担任人设，Production I.G担任动画制作，日前也首度公开了游戏主题曲的演唱者BONNIE PINK。这位土生土长的日本女歌手，1995年以一曲《Blue Jam》出道，在歌唱、作词、作曲等方面都有不俗的实力，到目前为止已经推出过9张专辑和23张单曲，并且本作的主题曲也是她根据游戏的世界观创作的。由于本作会在日本、北美、欧洲同时发售，所以主题曲自然也分为了日文和英文两个版本，日文版名为《钟を鸣らして》，英文版为《Ring A Bell》，并且确定会在游戏的开场动画和宣传片中使用。

新碟速报

《星海传说 二度进化》OST 2CD+DVD



发售日期：2008年5月2日 作曲家：樱庭统

收录了游戏中所有的背景音乐以及全新的主题曲《Start》，附赠的特典DVD有开场动画的高素质版本，是FANS不容错过的怀旧典藏。

《偶像大师 Master Live 03》

1CD 发售日期：2008年5月14日



NBGI圈钱计划的系列第4弹，收录了1首全新的单曲《YES》和重新录制的几首经典曲目，甚至还有少女们的脱口秀哦。

《战场的女武神》OST 2CD

发售日期：2008年5月21日

作曲家：崎元仁



收录游戏中的所有音乐，以及一些创作后并没有加入到游戏中的曲目，全54首的超大容量带你体验第七小队辉煌的战史。

温馨提示

由于是第一次尝试介绍音乐方面的内容，所以在选材和曲风上可能并没有照顾到所有的玩家，如果各位读者有什么好的建议，或想表达自己音乐方面的喜好，都可以来信和晴天取得联系（question@ucg.com.cn），我们会根据大家反馈的意见，对栏目中的内容进行调整，以保证大家都能找到属于自己的音乐空间。

游风艺苑

栏目主持 一刀

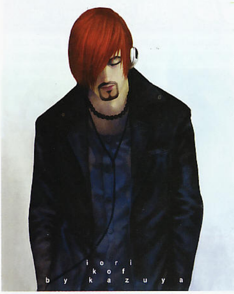
Gallery of Game Style

一刀有话说

上期本刀将《怪物猎人》同人稿《教官之视意》的作者笔名错写为"Flyingpig"，这里向该稿作者南京黄鹏明同学致歉，我的疏忽给您带来了困扰，本刀深表歉意！此外，前两天收到某初次投稿便得以采用的读者的来信。在信中他写道："老爸看到我的画很感动，他脸上满意的笑容让我也超激动，差点就抛开世俗的眼光哭了出来……随后我朝思暮想的小P就被我顺利地接回家了！"这封信让本刀看得既欣慰又羡慕。欣慰的是或许正是这次投稿使这位兄弟得到了莫大的鼓舞，从此潜心创作，进而圆自己的漫画家之梦；羡慕的是……一张稿子换台小P，兄弟你这买卖做得也太划算了吧？

南京・Kazuya

最近Kazuya兄似乎格外喜欢创作怀旧题材的作品。这不，继上期的《希瑞》之后，当年曾因其超另类的造型而受到万千青少年追捧的邪派"型男"八神庵，在出道十多年后，也以胡子男形象出现在他的笔下，唉——岁月不饶人啊！







南宁・冷雨夜箫

卑弥呼，这位古代日本邪马台国的女王在《无双大蛇 魔王再临》一经登场便赢得了不少玩家的喜爱。右图将游戏中她活泼可爱的一面展现了出来，尤其是作为武器的鬼道炮，实在是"贱"得一塌糊涂啊！

成都・刘彤

一幅融合了部分原创要素的《真・三国无双3》版吕布，作品构图颇有冲击力，将人物霸气十足的特征把握得较为准确。不过美中不足的是透视和动作细节存在一些小问题，希望作者注意。



泸州・Joe

随着《怪物猎人 携带版 2nd G》的热潮逐步升温，本期各路"猎人"们的作品继续纷至沓来。上面这幅樱火龙装女弓手在众多高素质来稿中脱颖而出。妩媚的面孔、窈窕的身姿与庞大厚重的铠甲形成鲜明的对比，让人眼前一亮。



成都・wererabbit

《噬魂师》，今年新登场的爆笑动画，一经推出便以其各具特色的人物给观众留下了深刻的印象。左图便是取材自该动画的一张同人稿，作者融入了自己的画风，使整个画面氛围显得异常奇特却又妙趣横生。



临海・BWmk2

"游戏美女同人专业户"BWmk2同学说他最近在玩《CCFF VII》，于是塔克斯最年轻的女性成员西丝内成为他笔下的新宠。不过与原作中那位成熟的女军人不同，右边这位有着楚楚可怜的柔美眼神的女孩儿，还真不是一般的萌啊！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



自本期开始，“影漫搜查线”开设了一个新的板块，专门为大家介绍动漫电影改编的游戏，开头炮自然交给了人气非同凡响的鲁鲁修，总之，动画迷们还是快快往下看吧。

2010年前真的能看到吗？最拖拉的游戏改编电影TOP榜

每年开年，盘点一下今年内值得期待的游戏改编电影已经成为了惯例，不过这一次为大家带来的不是红榜，而是自从公布要改编成电影的消息之后就一而再再而三延期吊玩家胃口的黑榜。当然了，即便是榜上的名单继续拖下去我们也无计可施，因为它们实在都太大牌了。

拖拖拉拉 《鬼武者》电影版



《鬼武者》要改编成电影是从去年开始就已经盛传的消息，金城武的出演显然让观众再也不需要担心主演是否与游戏氛围相合的因素，7000万美元的投资更是影片品质的另一层保证，而且它的导演还是近期因执导了《寂静岭》电影版而红的克里斯托弗·冈斯(Christophe Gans)，看上去似乎本片的质量已经没有什么值得疑惑的了。不过好事多磨，本片先是从去年提出的2008年2、3月份开拍一直延期到6月，临近5月之际，又因为斯托弗·冈斯手中一部电影的档期推后，导致整个剧组的档期都要重新安排，不得已无限期延后拍摄工作，看来预定的2009年秋季上映这个既定期限已成泛云，不知道观众什么时候才能目睹金城武真人出演的鬼武者在银幕中活跃了。

上映日期 未知 拖拉指数 ★★★★

为什么我们还要期待它？ 史上最帅宅男



金城武沉迷于TV游戏已经不是一个秘密了，据说只要休假在家，他的娱乐一定就是狂玩游戏，这也是他热衷多年的惟一兴趣，不过作为正牌宅男能如他一样幸运的却是难能可贵，不仅让兴趣成为了工作，担任《鬼武者》的主角原型，更是即将亲身参与到电影版的演出之中，相信比起其他人来说，热衷于TV游戏的他在演出游戏改编电影的拿捏上应该更有心得吧。

杳无音信 《鬼泣3》电影版

早在2006年，Capcom社长辻本宪三在“游戏开发者大会GDC”中就提到了将游戏产业与电影产业相互结合的计划，当时首度公开的两款即将改编为电影的游戏除了预定2006年上映的《鬼武者》外，另一款就是预定2007年上映的《鬼泣3》，并为其定下了4000万美元的高制作费。而现在，《鬼武者》电影版的开拍已经遥遥无期，《鬼泣3》则根本早已人间蒸发，完全看不到任何新消息，纵使观众千呼万唤也不肯出来，就是距离现在最近的消息，也早已是两年前的旧闻了，看来除了这个计划暂时被搁浅之外，我们实在没有其他的解释。



上映日期 未知 拖拉指数 ★★★★☆

为什么我们还要期待它？ 剧照流出事件似真似假



2006年，一个国外网站突然放出了几张声称为《鬼泣3》电影版的流出版剧照，剧照的色调为阴暗的青黑色调，出现了包括但丁在内的几个主要人物，但是从剧照的角度中无法看到但丁的全貌，其他的几名主要人物也难以辨认，让人对剧照的真假难免有所怀疑。但是不可否认，这几张争议颇大的剧照的放出确实让《鬼泣3》电影版的期待度有所上升。



◀但丁犹抱琵琶半遮面。

阳光大道 《波斯王子》电影版





■概念图还原了《波斯王子》的世界。

将拍摄权交给迪士尼的做法在现在看来还是相当明智的，至少冠上迪士尼出品的电影质量从来不会差到哪里去，《加勒比海盗》的巨大成功已经让人对迪士尼掌控同类题材的能力充满了信任，更何况，《波斯王子》的背景设定与剧情又是那么具有戏剧张力。

2007年，迪士尼下属一个网站公布了《波斯王子》电影版的几张电影概念图，概念图中包括了《波斯王子 时之砂(Prince of Persia：The Sands of Time)》的LOGO，从画面上看非常具有中世纪波斯的文化气息，著名影评人El Mayimbe在阅读了剧本的原稿后也大为感慨，使用了“9世纪的印第安纳·琼斯”来形容本作给他的第一印象，根据他的描述，电影版剧本和游戏原作的联系十分紧密，有望像《加勒比海盗》那样再度掀起一股新的热潮。当然，在电影上映之前，一切评论都仅能提供给观众参考，2009年，如果没有意外的话，迪士尼版的9世纪印第安纳·琼斯就将来到我们的面前了。

上映日期 预定2009年7月10日 拖拉指数 ★★

为什么我们还要期待它？ 神秘的男主角人选



■奥兰多·布鲁姆。

自从《波斯王子》电影版公布起，至今已经过了好几年，但是电影版的波斯王子男主角人选究竟是谁，至今仍然没有一个准信。男主角的谣言人选从约翰·亚伯拉罕(John Abraham)更换为演出过《断背山》的杰克·吉伦哈尔(Jake Gyllenhaal)，更有谣言称《魔戒》中的精灵王子奥兰多·布鲁姆(Orlando Bloom)将以4000万美元的总片酬接演“《波斯王子》系列”三部曲，至于谁才是真正的主角，目前仍是一团迷雾，相信可能直到电影上映前观众才能解开这个困扰自己的谜团。



■杰克·吉伦哈尔。

蝴蝶效应 《寂静岭2》电影版



《寂静岭》电影版上映后引起的一连串蝴蝶效应是惊人的，不仅给萎靡的游戏电影市场打下了一针强心剂，更直接性加速了游戏被搬上银幕的速度，而做出这全部的成绩之后，电影的续作理所当然也开始了正式的筹划。续作本预定由曾与昆汀一起构思《低俗小说》并获奥斯卡最佳编剧的罗杰·艾佛瑞(Roger Avary)编写剧本，并由前作的导演克里斯托夫·冈斯执导，但是由于克里斯托夫·冈斯和罗杰·艾佛瑞本身的档期问题，两方目前都已经拒绝了《寂静岭2》电影版的制作，而新的导演人选甚至于主演目前都还没有确定。这部备受关注的续作本该在2008年上映，现在却已延期至2010年，希望漫长的制作期可以带来质量上的一次大提升。

上映日期 预定2010年 拖拉指数 ★★★★

为什么我们还要期待它？ 系列毋庸置疑的经典之作

《寂静岭2》在系列史上一直都被公认为是剧情最佳，最具人文性与哲理的一作，本作改编为电影的消息一经传出，自然也吸引了无数FANS。但是遗憾的是，由于游戏原作的不连续性，这部续作若要忠实原作，必将一切都重新开始设定，若是强行接续前作的线索向下拍摄，则很容易出现玩家的反弹现象，可以说走的是一条非常危险的羊肠小道，也难怪克里斯托夫·冈斯和罗杰·艾佛瑞都拒绝了电影的拍摄。





◀▲凯瑟琳·莫里斯(Kathryn Morris)与大卫·伯伦纳兹(David Boreanaz)是网友们心中的最佳主角人选。

不慌不忙《潜龙谍影》电影版



在2006年的E3大展上，Konami宣布的"计划将《潜龙谍影》系列'搬上大银幕"可以说震撼了不少人，电影版的开发工作由索尼电影娱乐有限公司旗下的工作室负责，虽然游戏本身已经采取了电影式的叙事手法，但是如何将其浓缩到一部电影之中并满足所有玩家对于斯内克在大银幕上形象的期望，这都是拍摄小组需要努力的事。目前这部电影正在制作中，上映时间仍没有公布，据一些媒体的消息，曾在《指环王》中扮演人族王子阿拉冈的维戈·莫特森(Viggo Mortensen)可能会成为电影版的主角。


■维戈·莫特森

另外，制作方还提及，《潜龙谍影》电影版的推出只是一个开端，他们还打算陆续将其他游戏作品电影化。不过从这个采访结束之后直到今天为止，电影仍然没有丝毫动静，姑且让我们认为它正在低调地拍摄中吧。

上映日期	未知	拖拉指数	★★★★

为什么我们还要期待它？游戏的点点滴滴

玩过"《潜龙谍影》系列"的玩家不会忘记那一幕幕令人记忆犹新的片段，也不会忘记让人体会到电影般临场感的剧情发展与运镜，而现在，《潜龙谍影》真的要以电影的形态出现在我们面前了，这是小岛秀夫的愿望，也是我们的愿望。

疑团密布《光环》电影版



与《鬼武者》电影版突然无限期被延后的命运相同，在全球拥有众多FANS追捧的大作《光环》的电影改编工作也是波折重重。原先本作一经宣布要改编为电影就立即受到了万众瞩目，但却在拍摄尚未开始的筹划阶段，就由于微软与20世纪福克斯和环球两大电影公司之间的利益冲突而宣告终止，直到2007年下半年才因为《光环3》的发售日将近重新被提上日程。本作的导演是由彼得·杰克逊(Peter Jackson)推荐的南非短片导演尼尔·布洛姆坎普(Neill Blomkamp)，据说他独特的视点让所有工作人员都心悦诚服。电影的上映日期目前初步确定在2008年的夏天，之后又延期至2009年初，不过说实话，从到现在都没有任何宣传出现的状态来看，如期而至的可能性不大。

上映日期	预定2009年初	拖拉指数	★★★

为什么我们还要期待它？强大阵容令人瞩目



◀▲目前公布的拍摄现场剧照，场景、服装道具均很有质感。

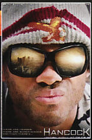
彼得·杰克逊实力不容置疑，虽然尼尔·布洛姆坎普之前只是一个拍摄短片的导演，不过从目前的评价来看也算是颇有见地，加上前段时间公布的几张拍摄现场剧照，从视觉感官来看和玩家们的预想也很相似，令所有游戏FANS期待。

电影前线 MOVIE ZONE

本栏目内容均可在光盘里欣赏

《全民超人》Hancock

上映日期	2008年7月2日(北美)



他能飞翔，他刀枪不入，他力大无穷，他无所不能，他是全民偶像！可因为老不按常规出牌，本该万民景仰的超人却惹了一堆麻烦，成为市民头痛的棘手人物。为了重拾民心，超人决定找来一位新公关处理危机，改善自己的公众形象……

《蝙蝠侠 暗黑骑士》Batman The Dark Knight



上映日期	2008年7月18日(美国)

短暂的平静之后，一股新的犯罪势力悄悄滋生，神秘的坏蛋慢慢浮出水面，这个系列漫画中最邪恶乖戾号称"小丑"的大反派又一次掀起了新的腥风血雨。面对前所未遇的强劲敌人，蝙蝠侠将与高登局长联手，正邪大战一触即发。

《印第安纳·琼斯与水晶头骨王国》Jones and the Kingdom of the Crystal Skull

上映日期	2008年5月22日(美国)



距离上次印第安纳·琼斯博士的历险故事，已经过去整整19年了。这一次，他将前往秘鲁森林的古代墓地，与另一拨人争夺一个名叫"水晶头骨"的神器，据说那是外星人遗留下来的拥有可以控制人类心智力量的宝物，为了阻止神秘宝物落入另有企图的敌人手中，印第安纳·琼斯必须突然各种阻碍，展开自己的冒险旅程。



近期关注 FOCUSING

Movie 电影《钢铁侠》Iron man

类型	动作、科幻、冒险
上映日期	2008年4月30日(中国)

《钢铁侠》的这次出场确实是花费了大力气的，不仅打响了今年夏季超级英雄的头炮，5月2日还要在多机种上发售游戏，颇有顺利晋升为下一个全民英雄的架势。事实上，钢铁侠也确实与其他超级英雄有所不同，他拥有百亿家产、军工重企，是风度翩翩的天才发明家、无敌冒险家、花花公子，还曾一度出任美国国防部长，而他的超级能力，也并非什么基因变异，而完全是借助于科技制作出的超级装甲得到。换句话说，抛开财富与头脑，他可能是最接近于凡人的超级英雄，至少他的坏毛病不少。



Comic 漫画《绝望先生》

作者：久米田康治



作者久米田康治早年凭借一套《妄想改造人改藏》被誉为漫坛怪才，他的最新作品也是一部怪异到极点却也有趣到极点的漫画：名叫系色望的老师是一个对任何事都消极悲观的人，人称绝望先生，这套漫画就是由一名绝望的老师与一群怪里怪气的高中生组合而成的故事，充满了古怪与无厘头的笑话，完全超越一般人的想像，目前已经改编成动画播出，漫画版也连载到了第七本。

编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Teleplay 剧集《松本清张三部曲》

类型	剧情、推理



虽然近年来的日剧市场几乎已经被青春校园剧和伦理剧所占据，演员阵容也多以新生代为主，不过视角独特、剧情精彩、取材于现实并由中生代演员出演，面向二十多岁观众的剧集从不曾沉寂下去，而是偶有惊人之作出现，松本清张的三部曲《黑色皮革手册》、《野兽之道》、《坏人们》就是近年来的佼佼之作。《黑色皮革手册》描述了一个普通银行职员在得到一本记载了多年来银行内部所有利用空头账户偷税漏税的人名单的黑色皮革手册之后，利用各种手段一步步爬到银座酒店老板娘地位的故事；《野兽之道》讲述了出身草根却对荣华富贵有强烈野心的旅馆女招待为改变命运，纵火烧死自己残疾的丈夫，利用美貌与野心攀上财政要员的故事；《坏人们》则以一名因深爱医生从而转变为偏执狂，不惜杀人的女护士为主角。三部曲均以现实的手法揭露了现实的残酷与人性的善恶，描述了在金钱、地位与欲望支配下的人们的改变与挣扎，犹如一支散发着毒气的黑色花朵，让人震惊的同时却又有所感悟。





动漫改编游戏特报



反叛的鲁鲁修 失去的色彩

反叛的鲁鲁修 失去的色彩	NBGI		文字冒险
多机种	反逆のルルーシュ LOST COLORS		日版
	2008年3月27日	1人	5040日元
	对应机种为PSP和PS2		对应玩家年龄：12岁以上

进入2008年以来，大家应该都感觉到动漫改编游戏的人气在持续升温，从年初的《凉宫春日的困惑》和《幸运星～陵樱学园 樱藤祭～》，再到近期的《机动战士高达00》，该类型的游戏不仅数量上有所增多，更重要的是，游戏本身的素质也普遍比以往有了不少的提高，这便给了平时喜欢看动漫的玩家多了一种去深入体会原作的新途径。4月新番已经逐个亮相，各大厂商为了配合新番的推广与宣传，加大了动漫改编游戏的推出力度，这其中就包括由大人气动画《反叛的鲁鲁修》改编的游戏《反叛的鲁鲁修 失去的色彩》。趁着《R2》正在热播之际，就让我们来感受一下这部作品到底能给FANS带来一些怎样的乐趣。

原创的主角 从全新的视角认识"GEASS的世界"

游戏的剧情包含5个章节，分别是"GEASS篇"、"黑色骑士团篇"、"布里塔尼亚军人篇"、"阿什福德学园篇"，以及PSP版和PS2版各自独占的"日本解放战线篇"与"蓝色月亮篇"。玩家在游戏中扮演的是一位拥有神秘GEASS力量的原创角色，因为失去了记忆而被阿什福德学园学生会会长米蕾暂时收留在学生会中。在与鲁鲁修等人平时的不断对话与交流中，玩家将从另一个角度对原作中的世界产生更全面的了解，并且随着故事的深入，主角被尘封的回忆和力量也会慢慢地觉醒，等待着玩家的将是一个可以由自己来掌控的未来。



丰富的剧情 彻底对原作进行回顾与补充



主角虽然是完全原创的，但游戏的剧情却紧扣原作。本作发生的时间是从ZERO刚刚成立黑色骑士团的时候开始一直到《R2》的开端，玩家不但能重温第一季动画中的那些经典场面，还能了解到很多发生在幕后的未知信息，对动画中的剧情以及人物怀有种种疑问的FANS只要细心观察便都可以在游戏中找到答案。不仅如此，动画第二季中即将出现的其他一些人物也会在本作中登场，大家也能提前得到部分相关情报，这可能也是吸引玩家进行游戏的最大动力所在吧。总之就对原作的忠实度而言，本作还是比较令人满意的。

开放的系统 以极高的自由度推动故事的发展

游戏的系统采用了由玩家推动故事发展的模式：一方面，玩家可以根据自己的愿望去不同的地方与不同的人进行自由交流；另一方面，当剧情发展到一定程度时，玩家又会被引入到一些强制事件中去，这些往往都关系到很重要的剧情，玩家在自由行动时的选择将影响到剧情事件的发展，也决定着故事的最终结局，所以大家在行动时还是需要谨慎选择的。至于剧情中的战斗部分，虽然没有做成动作游戏那样操作方式，但由于采用了类似《樱大战》中"LIPS"的对话系统，玩家需要在战斗的限定时间内完成对话的选择，所以还是能让人感受到原作中那种紧张的战场气氛的。



游戏的部分注意点和隐藏要素

GEASS篇

二周目以后如果与娜娜莉以及C.C.关系很好的话，最后动画中的对话就会发生变化。

在神根岛我们可以看到洛洛和V.V.在一起，当发现玩家操纵的主人公之后，洛洛会拿起匕首刺杀主角，这时候如果选择"ギアスを使う"使用GEASS的话，玩家就会被洛洛瞬间追上并被杀死而Game Over。《R2》中直到第三话中才揭晓的洛洛让时间停止的GEASS能力，其实我们在这里就已经见识到了。



▲ZERO将新的机体"月下"交给主人公。

黑色骑士团篇

成田攻防战后ZERO会委托主角辅佐战斗，此时玩家选择"仆に任せて～"的话就会成为战斗队长，可以提高卡莲的好感度，后面也会遇到四圣剑并发生事件。



▲"红莲二式"的精彩战斗场面。

至少将游戏通关一次后，主角在上述事件中选择"ちょっと休みたい"，骑士团就会前去温泉旅行，第一次泡澡之后玩家如果选择"风吕に入りなおす"的话就能发生和卡莲混浴的邪恶事件，但也会造成直接的Game Over。

布里塔尼亚军人篇

一周目需要完成"特派篇"分支，二周目和三周目分别可以选择"亲卫队篇"和"纯血派篇"路线。

将"GEASS篇"打穿就能在这里遇到圆桌骑士团的第九骑士诺奈特，主角会和她发生模拟战斗。

阿什福德学园篇

好感度到达一定程度就能引来各个角色不同的结局，结局中可以看到与每个角色相对应的Cosplay造型，不过在一周目时只有米蕾会长的结局。

完成"阿什福德学园篇"之后去找米蕾会长对话，选择"思い出をつくりたい"就会引发日后学生会全员一起去泡温泉的事件。



▲游戏中有很多服务玩家的"萌"镜头。

日本解放战线篇

在和四圣剑进行比试的时候，如果玩家拥护片濑并为卡莲的行为辩解的话，就会迎来中华联邦的结局，在里面我们知道《R2》中的黎星刻的真正企图。

相反，若在与黑色骑士团合流之后不跟片濑交谈而选择神乐耶，好感度提高到一定程度就可以迎来神乐耶的结局。

蓝色月亮篇

尤菲米娅和神乐耶均会出现在学园中，玩家可以和她们进行交谈并发生事件。

用来告白的GEASS只能最多只能对4位女孩使用，过度使用也会造成Game Over。



▲天真可爱的神乐耶缠着主角不放。

游戏感言



从一款动漫改编游戏的角度来说，《反叛的鲁鲁修 失去的色彩》做得还是相当成功的。撇开原班声优重新录制的全程语音不说，游戏中完整丰富的剧情也让我们看到了厂商的诚意，虽然过场动画的分辨率不高比较让人遗憾，可这一点也不影响它成为近期值得推荐给大家的作品。固然作为一款文字冒险游戏，本作在游戏性方面可能存在不少硬伤，但是在人气爆棚的动画原作与众多的狂热FANS面前，你还有什么理由不赶紧拿起自己的主机去体验一下本作呢？

©SUNRISE ©2008 NBGI



胜负师：所谓"广告"，顾名思义就是广而告之的意思，它是为了某种特定的需要，通过一定形式的媒体，并消耗一定的费用或资源，公开而广泛地向公众传递信息的宣传手段。对于广告，很多人的态度可以说是又爱又恨，因为广告并非都是恶俗的代名词，凝聚创意与智慧的广告甚至可以称之为艺术品。《以广告的名义》是近期自由谈投稿中我十分欣赏的一篇，因为它跳出了"自由谈式文章"的思维定式，文字流畅自信而不失幽默，如同一部好的广告片一样，看过之后会觉得有所收获，并能牢记其中的几个片段，甚至让人有一种可遇而不可求的感觉。自由谈的参与者们似乎应该多思考一下，若更着重于游戏与生活中细节的发现，才能创作出更多让人耳目一新的作品来。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

以广告的名义

我最近不太喜欢看那些断言次世代主机前景的文章，因为越来越多的人都开始凑这个热闹。对一些玩家来说，次世代战争就像情人节、圣诞节一样，只不过是个娱乐的借口。但当一项娱乐活动需要劳心劳力，需要去糟粕还未必能取得精华的时候，就变得不那么娱乐了。在这种逆反心理的驱使下，我更愿意去欣赏和收集游戏硬件厂商们在电视、杂志上打出的广告，这成了我业余时间的一大乐趣。尽管广告本身不乏心理暗示或自卖自夸的成分，但依然会让玩家产生一种清爽、愉快的共鸣感，这也证明我的偏好并不怪异。一部好的游戏广告，需要融合直观、自然、幽默的元素，它编排的越巧妙，也就越招人喜欢。

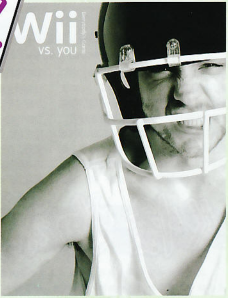
索尼当年掷地有声的喊出"所有游戏都在这里集结"的宣传口号，以整个游戏产业的名义为PlayStation保驾护航，起码在声势上高出众多对手一筹。如今次世代主机竞争陷入胶着状态，意味着广告的创意和表述手法必须跟上节奏。根据美国一家公共媒介研究机构的统计，Wii广告中露正脸的角色平均数接近四人，居全美电子消费类产品广告之首。Wii近来的广告甚至降低了游戏画面和遥控器手柄出现的频率，更专注于刻画玩家兴奋、着迷的神情，广告主旨与Wii适宜多人同乐的特性非常契合。能够让亲朋好友在家庭聚会时手舞足蹈、乐不思蜀，的确非Wii莫属。让我们回过头看看X360，据统计在北美地区播放的72%的X360主机和游戏广告，均涉及联机对战或提供网络独占下载的内容，这恰恰是微软苦心经营的Xbox LIVE优势所在。

《未知海域 德雷克的宝藏》欧洲首发时曾推出一幅模仿旅游景点海报的平面广告，显要位置放置若干张取材于游戏热带雨林与海岛风情的逼真截图，并煞有介事的配以"一趟美女、宝藏和冒险之旅，费用59.99欧元"的文字注解，的确能吊起不少玩家的胃口。但是说到底，对铁杆玩家而言，传统广告绝非购买主机或游戏的主要参考。尤其是那类保持狂野、梦幻风格又不知所云的宣传，比如微软曾推出一段主题是滑板运动的电视广告以及索尼为PS3打气的核爆宣传图，如果不是最后有所注明，我们很难想到这是X360或PS3的广告。相比"Finish the Fight"、"Play Beyond"这类令玩家津津乐道的口号，广告商们一定更欣赏游戏厂商自觉领悟的那段话"用广告推动艺术"。正因为如此，次世代战争的三方交战胜果，在很大程度上填满了国际广告商们的腰包。



▲PS3的核爆广告。要不是有右下角的LOGO，真有些不知所谓。

我有一位对游戏一窍不通的女性朋友，她经常向我借阅UCG，这令我感到好奇，后来才了解到，她通过杂志为暗恋的对象挑选游戏，那个男人对游戏十分痴迷。我不禁感慨发现了新的消费群体，他们本身并不是直接的玩家，但却为游戏赋予了新的含义：成为一份礼物。他们无疑更容易受到广告宣传的影响，而且更重要的是，一味强调广告的诱导和推销作用太过急功近利。没错，这是一个商业社会，但是商业公司就不应该有眼光和远见吗？SCEA的社会传媒经理Jeff Rubenstein表示："（我们的）广告符合索尼的一贯精神，没有疆界的想像力、对电视游戏的绝对爱戴以及不懈追求的最佳游戏体验。"事实上，那些外表看似莫名其妙的广告，也许在短期内无法促进销售，但从长远看，它为游戏产业注入了散漫、灵动、娱乐和酷劲十足的风格，吸引越来越多的人投身于游戏世界。在一定程度上，它们是整个游戏产业的广告。



▲更突出游戏者的表情，是很多Wii广告的思路。

当然，游戏厂商并不总要为昂贵的广告埋单，他们也获得了扮演广告商的机遇：游戏内置广告可能成为游戏公司未来新的盈利渠道。比如《莎木》真实的香港商店，《分裂细胞》中亮相的诺基亚手机，以及实况足球赛场的广告牌。去年，微软并购了该领域的生力军Massive公司，与此同时，索尼联手Nielsen公司研讨游戏内置广告市场的发展前景，广告分析专家Darlene Kindler评估：电视游戏内置广告市场当前总值在4亿美元左右，未来五年的周期增长率将达到23%。这也促使索尼在前不久正式宣布结合Home计划，为PS3打造开放式游戏内置广告平台。相比微软和索尼的热情，受益广告宣传的任天堂反应却很冷淡，岩田聪表示："游戏内置广告能否成为重要的收入源，对此我并不感到乐观。"根据CNET的调查，作为主要受众的玩家对游戏内置广告的接受度达到了75%，不过游戏公司们且慢欣喜，这样的高比例是建立在"降低游戏售价"以及"不影响游戏体验"的基础之上的。

相比游戏内置广告领域的雾里看花，一场游戏广告实实在在的变革才刚刚拉开帷幕，这种转变对传统媒体公司来说不啻于一场灾难。电视和杂志不再是游戏公司首选的广告媒介，网络与各种形式的客户互动成为新宠。2007年，微软在美国传统媒体上的广告支出增加了5%，但同期在非上述媒体的支出则增加37%。去年索尼终止了与TBWA广告公司长达13年的合作，转投Deutsch公司，这家公司在新媒体上以颇见功底的宣传而闻名业界。现在，游戏公司们开始清醒地意识到广告的目的不在于养活传统媒体公司，而在于联系与接近客户，所以他们将更多的精力与资源投入到官方博客、"Gamers' Day"和玩家社区认证的建设工作中。一个更为显著的变化是不同领域的品牌开展密切合作，比如微软在《光环3》发售时，与百事公司的激浪饮料、汉堡王快餐和通用旗下的汽车品牌旁蒂克联手推出光环周边和各类宣传活动。索尼公司也曾与索尼金



▲《FF IX》与可口可乐是游戏与其他领域品牌合作的典型案例。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



▲北美PS3首发之前，无处不在的街头广告。

融、索尼电子合作，推出过PS3、索尼信用卡和Bravia电视的促销。2000年《最终幻想IX》在日本发售时，可口可乐公司便推出过一组主题人物瓶盖模型，2007年SE制作的《葡萄酒入门DS》典藏版，联手Mercian酿酒公司，附赠一瓶Dourthe Numéro Un法国葡萄酒。

通过类似的合作，游戏厂商们看重的是不同行业的品牌，在风格、气质以及消费人群上的互补或重叠，对于宣传产品文化、拓展新市场都大有助益。如今的广告已经不再强迫我们的眼睛去关注它们，而是更为聪明的通过提供额外服务，产生共鸣感，来吸引人们的注意力乃至博取我们的忠诚。现在，并非只是游戏厂商热衷这一趋势，就连那些相对保守的公司也急于加入其中，丰田公司刚为旗下的家庭型轿车Yaris制作了一款Xbox Live Arcade游戏，又迫不及待地把公司的顶级跑车搬上《GT5 序章版》的舞台。当然，不同品牌间的广告合作目前还处在研究、摸索阶段，真正完美的联姻尚未出现，但这并不妨碍我们乱点鸳鸯谱。对任天堂来说，最适宜的合作对象莫过于丰田公司的混合动力车——普瑞斯。今年柯达剧院Wii的惊艳亮相，一定给玩家留下了深刻印象，我们留意一下就会发现，在奥斯卡颁奖典礼开幕前，不少标榜自己环保觉悟的明星就是乘坐普瑞斯到红地毯前的。它的触摸屏操作、所营造的绿色环保新理念，在本质上与Wii宣扬的游戏概念如出一辙。更重要的是任天堂拥抱普瑞斯，还可以改变人们对其不环保形象的认识。

日本时尚服饰品牌Bape应该成为微软宣传合作所要追逐的对象，不仅因为Bape精通推出各种“绝版”产品，而且这一从东京元宿后街孕育的品牌，已经成为香港、伦敦、纽约，乃至全球街头文化的引领者。Bape所营造的恒久不变的口味：自我的不可替代，极端重视口碑相传的力量，都是当前X360在日本和欧洲市场营销欠缺的部分。对于昔日王者索尼而言，可以放下身段借鉴一下蒙牛的营销经验，当主要竞争对手成为奥运赞助商后，蒙牛通过组织城市之间这样的大规模群众性活动，营造出全民参与的体育氛围，迅速扭转了不利的声势。任天堂的体感操作和微软在网络服务上的先行一步，曾让索尼感到如芒在背，但只要立足于玩家的真正需求，索尼是可以做到后发制人的！

其实说到底，广告的最高境界，并非是炫酷或出其不意的技巧，而是“不花钱，办成事”，比如最近在地方电视台热播的一段广告，两个年轻人在教室上演格斗大战，起因并非广告的主角——某款花生酱巧克力，而是放在桌上的那台PSP。

文 Delphi

《怪物猎人》的七大隐患

这款游戏有着网游的特性，却在日本这个家用机王国引发社会现象；这款游戏登陆于在日本相对弱势的PSP掌机平台，但发售一月销量却是百万有余。《怪物猎人P2G》在证明自己优秀品质的同时，仍然在刷新着一个个的新纪录。在看似一片大好的形势下，作为一个“《怪物猎人》系列”累计千余小时的忠实玩家，却认为系列目前仍有不少的隐患存在。这些虽是我一家之言，也希望与大家一同探讨。

隐患1 基础系统

常听人把Capcom称之为动作游戏的“天尊”，这一点在我看来并非盲目追捧。20余年横跨各主机的系列作品足以说明一切。在这个游戏制作越发讲究工业化，快餐化的年代里，Capcom的游戏难能可贵的保持着扎实的制作理念与尽善尽美的不懈追求。也许正是这种执著以及一点孤芳自赏的心态，使得Capcom的作品总是陷入一种根基过深而难以逾越的窘境。《街霸》、《鬼武者》、《鬼泣》等等，皆是如此。所以当《2G》以新怪物、新武器、新装备展现在我面前时，我再一次感到了革新对于这个系列的紧迫性。如果说以前玩家还是带着对游戏的热情



在游戏的话，那么在经历了家用机三作、掌机两作的积累，现有系统已经到了玩家了熟于心的地步。即使怪物招式的变动也仍然受到系统基本框架的限制而效果平平。新装备的变化多是换汤不换药，一些武器更是强制削弱（霸弓）后让玩家再去提升，双属性武器的效果也反响一般。种种迹象表明，如果在玩家热情逐渐消褪之前，不对系统进行一番改革的话，很可能会影响到系列的前途。

隐患2 平衡性

作为一款日式网络风格的游戏，不可避免地在联机与单机模式上始终



难以取得平衡。联机是“《怪物猎人》系列”赖以普及与成名的关键。然而对于一般玩家而言，集会G级的难度可能会令人望而却步。而对于常年玩动作游戏的玩家来说，由于游戏中怪物强度的设定上联机与单机没有区别，造成了没有单人完成不了的任务，联机反而影响攻防节奏的现状。如果能有一个动态的调整系统根据玩家的装备与水平来调整怪物强度才能更好地突显出联机的价值。

隐患3 辅助系统

本作中由于辅助属性的进一步增强，造成了屈死怪物的现象愈演愈烈。以打本作的最新怪物迅龙为例，全程闪光麻痹落穴，迅龙甚至没有任何与玩家周旋的机会就挂了。猎人与怪物战斗时命悬一线的压迫感被无形中颠覆了，战斗的乐趣与一些偶然性也被降低。取而代之的，是四人战斗往往不是狩猎而变成了屠杀。不管你对怪物的招式熟悉与否，不管你对武器的熟练程度是否合格。进入游戏的打法大多如出一辙，一个闪光过后怪



物就在4人陷阱等逆天道具的摧残下一命呜呼了，即便是G级的怪物在这种打法下也撑不了几分钟，这种游戏方式只能制造出廉价简单的快感。回避时机、站位、出刀提前量等技术环节变得不那么重要了，游戏变得越来越像角色扮演游戏，逐渐背离这款动作游戏的理念。

隐患4 任务种类

虽然这一作中加入的大连续狩猎



令玩家叫好一片，但归根到底是游戏任务的种类还是太少了。再精彩的战斗如果没有更多的选择也会令人疲劳。游戏中钓鱼、烤肉、捉虫、采矿等内容始终没有被制作组细化挖掘，每一个迷你游戏在互动性以及深度上只要稍加改动就有可能成为新的任务甚至比赛项目。“猎人祭”除了时间决胜赛，如果能引入更多的选择，才能进一步提升吸引力。

隐患5 素材确率

《2G》的发售使玩家迎来了一批新的“怨念物”素材。而名称只是稍加改动，比如坚壳变重壳、逆鳞变天鳞……身边的很多猎人朋友都对此颇有微词，只是换个名字就得再玩几百小时？这也太……实际上这种网游通用标准引入到《怪物猎人》中本来也无可厚非，但是过低的获得几率却会因为强迫性使玩家产生抵触情绪。长此以往，当最初的热情与新鲜感逐渐褪去，剩下在玩家心里的，也就只有对稀有素材的无尽怨念。其实，游戏只要设立一个评价系统（类似于《鬼泣》），部分素材通过玩家游戏时的表现好坏来获取，相信这要比单纯的重复劳动更能提升玩家的兴致吧。

隐患6 剧情背景

早在《2G》发售之前，各种传闻就不绝于耳。但直到游戏到手，玩家的期待又再次化为泡影。实际上《怪物猎



人》的官方及同人小说、玩家剧本可谓层出不穷，也可以从中看出玩家对于故事模式迫切的渴望。远古时代的背景应该有很多的发挥和利用空间，将单一的任务串联起来，加入一些剧情要素，应该能够产生出精彩的情节来。精彩的故事背景对于游戏的整体地位的提高，对于玩家来说可谓有目共睹，作为一款3A级大作，除却引人入胜的战斗系统外，拥有优秀而严谨的故事主线才能吸引对剧情有需要的新玩家加入到猎人的行列中来。

隐患7 欧美销量

虽然《2G》的美版尚未发售，但纵观前几作在欧美的销量却始终不见起色。众所周知，在日本这个传统游戏以角色扮演为主流的消费市场，一款动作游戏必须通过打开欧美市场才能站稳脚跟，《生化危机》、《潜龙谍影》等作品皆是如此。而说到反面教材，光荣的"《无双》系列"最具代表性。如何在进一步稳固及扩大日本本土销量的同时，尽早获得欧美玩家的青睐以及市场的认可，是《怪物猎人》亟待解决的难题。



后记

当我写完以上文字，略有困意之时，恰巧一个猎人朋友要求联机的电话突然响起，高兴之余不禁感叹起来。是啊，装备栏里那一堆通过自己汗水换来的珍贵防具，玩家名片栏中那一个个曾经并肩作战的猎友，甚至是一路伴我成长的怪物们，期间无数珍贵的经历，都将成化为我美好的回忆而永远铭记在心。因为爱之深，所以责之切。这些年看到了太多游戏的兴衰成败，惋惜之余，也希望自己深爱的系列能够继续走下去，走得更加坚实。

看，远方那个《怪物猎人3》世界中的少年已整装待发，迎接新的挑战！ 文 阳光成员 ninja74

所以说，何必呢？

在《怪物猎人P2G》推出的半个多月前，因为被猎人猫彻底萌倒而开始拿2代练习。谁知在训练所任务被一只蓝速龙耍得东倒西歪，在好不容易完成任务后，我不禁陷入了沉思——继续还是不继续，这是个问题。

当我还停留在GBA模拟器时期的时候，游戏都是挑自己擅长的类型，比如《机战》、《火焰纹章》。毕竟对于动作完全苦手的我而言，本来游戏时间就不多，犯不着跟自己较劲，所以连《换装迷宫》都是开自动战斗的。

等上了大学并入手小P和NDSL后，不仅可选择的游戏多了，而且也有了更多的游戏时间。对于以前只能看杂志解馋却接触不到的大作，现在终于可以亲手尝试更多的大作了。然而一个关键问题同样摆在了我眼前——这些对于自己来说陌生的大作，是否应该去玩？

如同开头提到的问题，对于一款游戏，我们只需要考虑玩与不玩，继续玩还是停止，然而在多如繁星的游戏中，我们却很难选择。毕竟时间再多一天也不可能变成25个小时，我们不可能在每个"看上去有些美"的游戏身上花费大量时间。更可悲的是，往往在已经感觉有些厌烦，但在面对几个甚至十几个小时的游戏存档时，我们又会进退两难，是继续直至通关，还是现在就放弃。

这些问题再分析估计就要上升到人生观、世界观的高度了，但作为娱乐而存在的游戏，我们真的需要为这些问题而苦恼吗？

所以说，何必呢！让我们将这些问题反过来看——

这个类型的游戏我并不擅长，那我为什么要继续让自己抓狂下去呢？

这个大作并不适合我，那我何什么非要随大流去尝试呢？

这个游戏我并不喜欢，就算在它身上已经花费一些时间，我为什么还要继续下去呢？

这样看来，问题就变得简单多了。

这个世界上并不缺少强迫症患者，所以我们也不必自我催眠："不能逃，不能逃……"更何况我们玩游戏的目的是娱乐，是从中感受到快乐，既然连快乐都感受不到，那也没有必要再跟这样的游戏纠缠下去。我们用游戏来自我放松，其目的是愉悦身心，如果为了一款并不值得你去劳心的游戏去费神，那还不如休息下酸疼的双手去户外晒晒太阳来得自在。当然这里的"不值得"因人而异，因为"神作"、"经典"虽然是相当数量玩家的观点，但也并非适用于每一个人。有的游戏再好，但也不一定适合你；有的游戏缺点多多，但对于有爱的玩家，一样可以玩上一遍又一遍。其实，大多数问题都取决于玩家自身。

发达的网络在为我们提供便利而廉价的游戏快乐时也改变了我们的心态，看着坛子上激烈的讨论，你可能会觉得不玩某个游戏简直就是落伍，所以，你可能会迫不及待地尝试那些可能会让你郁闷半天的游戏。玩家的划分并非是你玩过多少大作，通关过多少游戏，这些并不是你炫耀的筹码。对于不适合自己的游戏，完全可以不必理会。而对于喜欢的游戏，可以去享受通关的感动和研究的乐趣。

玩家是什么？是一群热爱游戏，同时懂得用游戏点亮自己的生活的人。我们并不是游戏编辑，所以我们不会被迫接手一个自己越玩越纠结的游戏，这是身为普通玩家的幸福，同时也是编辑们最令人尊敬的一点。

如果角色扮演游戏对于你来说就是催眠曲，那你完全可以无视《蓝龙》的存在；如果动作游戏对你来说如同高等数学一样麻烦，那你同样可以无视《战神》、《鬼泣》；如果你觉得《瓦里奥制造》让你心旷神怡，那就大胆去玩吧，就算被朋友耻笑为"脑残"也无所谓，因为重要的是你已经体验并收获了快乐。

所以说，何必呢？既然生活已经令我们疲惫不堪，那又何必在游戏中找不自在。对于有爱的游戏，再难也是享受，虽然这样的游戏并不会太多，但绝不会没有，每个人有每个人追寻乐趣的方式，这种乐趣不是用来攀比，而是用来享受，用来回忆的。现代人有着太多的压力，既然我们有能够放松的途径，那为什么还将它变得曲折不堪。

何必难为自己，游戏，快乐至上！ 文 Dj.L



▲面对纷繁的选择，只选适合自己的，才是明智之举。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 无常量

★本期公布了10万元大抽奖活动最后一个印花，已经收集了前两期印花的读者请仔细阅读抽奖活动的相关说明，将三期的印花一起寄给我们并注明详细地址姓名及邮编以便参加抽奖。这里要提醒大家一下，一定要将三期印花收集齐以后再一起寄给我们哦，前几期有读者将印花分开寄送给我们，很可惜的是这样是无法参加抽奖活动的……

★五一假期终于结束了，统计了一下这几天假期小编们的安排：1/2去自由城做了三天的自驾游观光旅，各投资400余元（游戏售价），精神亢奋，黑眼圈浓重；1/3在家里补觉三天，各投资100元不到（饭钱），精神充沛，肤色白净；剩下极为少数的小编出外游玩数天，总投资不明，皮肤稍有晒黑，总体神清气爽，不知道读者们是哪一种呢？

★拿到本期杂志时请大家注意一下，本期另附了一张10万元大抽奖读者回函表（仅限本期），大家买书的时候一定要注意检查，不要意外遗失了哦。



本期流行游戏 What's In



一千人眼里有一千个自由城

《横行霸道IV》7人

满大街跑的不是车，那是一堆一堆的钱。
——发现游戏后期可以抢车来卖钱的多边形

开车是一种生活，打车是一种态度，撞车是一种技术。
——每次上路就闹得自由城鸡飞狗跳的飞行员

说实在的，《GTAIV》这游戏，别说玩多了会产生犯罪的冲动，看得多了照样会有暴力倾向。
——只能看不能玩的炎骑士

老子不做老大也可以佛挡杀佛鬼挡杀鬼警察挡……算了，还是快点逃吧……
——地狱伞兵

中毒已深

《怪物猎人P2G》4人

有什么素材，弱什么属性，能断尾吗？
——某日街边晴天等人在讨论前方的可爱小狗时，整个人都怪物猎人了的火云说道

隐晦的脑锻炼

《魔唤精灵》3人

玩Hard难度，就要做好随时精确计算出走到每一格后果的觉悟……
——近日脑容量迅速上升的晴天

Q&A

Email 1b060633005@sina.com：小编们应该都看过《萧申客的救赎》吧，那个主人公（貌似不叫萧申客）一直给州议会（貌似不是加州）写信，申请资金建图书馆。那头不理他他就一直写，每月一封地写，最终申请到了资金。其实我的意思是我也连着写了几期留言了，怎么都没收到回信捏。是小编收不到我的邮件？我不信我不信我不信我不信我不信……无限重复……

肖申克写了几年才收到回信，你真的要以他为目标？

中山 大宅萌：前些天看了一些资料，发现ACE飞行员是编辑部最厉害的人——战机型号中，A是攻击机的代号，C是运输机，E是电子战飞机，那么结合了，便是“ACE飞行员＝攻击型运输电子战飞机飞行员”，哇塞！

谢谢你能在大家都不注意我的时候，对我的名字进行全新的诠释，其中丰富的内涵让我本人也始料未及－_－。

都江堰 薛晨：（关于星夜夸奖称赞他写字漂亮的“识货”论）祝：星夜遇到识货的人越来越多！

……我觉得货不能识到这种地步！

Email 林秋鸿：UCG底下的一些附注就像角色扮演游戏中的随处可能出现的宝箱，每次翻页我都首先注意下面，如果再多一点隐藏要素就好了。

请关注每期“读编”页面下方的TIPS，四条隐藏要素已经公开。

上海 王晨：我建议哪期办个“特别企划”，主题就讲一些外出时如何防止PSP、NDSL被盗的小妙招，这样才是真正的“游戏机防盗”实用技术。

从目前的读者血泪反馈来看，只要外出时别乱炫耀（譬如只坐一站公车就拿出来显摆之类），基本就会杜绝90%以上的失窃可能。至于其余的部分，就把它们当成和手机、钱包一样保管好了。如果这都能丢，那我建议您今后还是主攻家用机吧……

Email 余活人：还是觉得，攻略能横着看就好了，而不是左右两部分，字体好容易反光。

刚才按信上说的试了试，发现除了看不懂字之外确实没有什么反光的问题了，不过要说明一下，字体不反光，反光的是纸……

丹东 王兆彬：为什么星夜的眼睛总是半睁半闭地像麦迪一样傲气十足，像卡卡西一样慵懒，是不是现实生活中的星夜也有着尼古拉斯·凯奇那种能忧郁死人的眼神？那就太有型了。

因为睡眠不足。

玉林 陈武：说实话，我这人从出生到现在已有十几个年头，都没有中过一次大奖，本来我的人生是完美的，但总是少那么一些运气。小编们给点运气我吧，还我一个完美的人生。

不，人生最美的地方就是缺憾美。

人潮造成的误会 某日，D·S正在聚精会神观看一张人头黑压压的图片，纱迦好奇地问道：“这是什么？”答曰“怪物猎人狩猎大会”。纱迦惊道：“我还以为是《丧尸围城》呢。”



Email hymanty：去家里楼下一报纸厅买UCG，发现老板居然还在卖 9.8 元，我立即说怎么这么便宜，不是加页贵了 2 块钱吗？老板才恍然大悟，原来他知道 200 期合集是卖 15 块，却不知道后来的几期价格已经变了，还一直卖了 2 期 9.8 元。呵呵，好笑的事情，不过我在想难道 UCG 卖贵了，报摊的进货价还是一样的吗？这都没发觉。

广告帖，鉴定完毕。

北京 孙嘉义：对胜负师而言，结婚两周年的礼物似乎并不是 VERY HARD，例如买束鲜花，买些饰品、化妆品（可问玛娜和晴天），送一只小猫（可向 D・S 要）等。

化妆品关我啥事……

我家爱美尚未到生育年龄，谢谢。

福建 曾峻海：胜负师的个人签名：怀才就像怀孕，总有一天会被人看出来。这个签名我看到得太晚了，如果看到得早些，我老婆怀孕时就会搬出来用的。

……您显然误解了他的意思。以前有位老师读者把我们的口号改成“努力听课，拼命学”后传播给学生，我觉得您大概是他的传人。

上海 吴日圣：《FFX》 我只玩日版，只因实在受不了英语配音，当时忍着痛苦玩到尤娜开导泰达两人向天空大笑一段，尤娜那大妈似的笑声真是让人毛骨悚然！当即把盘飞了。

相信我，你已经熬过了最痛苦的时光，接下来就是一马平川的阳光大道，请坚持到底！

Email snake_eater：某天中午，家里的电话突然响起，我爸接过电话后片刻对我说，有位说普通话的女朋友找你！我深思了片刻，我什么时候认识了位说普通话的朋友？还是女的？我怀着疑问接过电话，真相揭开了，原来是 UCG 给我打电话，具体内容说的是我订购的《游戏年鉴十年》，对话虽然只有短短的几分钟，但我已被她那甜美的声音吸引住了，遗憾的是忘记了问她的名字，现在借此地问一下，给我打电话的是编辑部的哪位 MM，是我亲爱的玛娜吗？

声音甜美？那肯定不是我。

同感。

……人间大炮一级准备……

江阴 孙嘉佳：问一下先，你们这次的特刊是不是有签名版的啊？不是说得邮购才能获得吗？为什么我买的这一期里“小编寄语”中小编们的名字都是人签上去的呢？（绝对，我检验过了）说起来学校附近的那书商真有才，我翻了两本 UCG，都是签名版的，哈哈……

Email 一念天堂：其实在下有一事不明，望大家帮我解决这个一生的疑问。我买的 200 期里面有众位的签名，开始我还以为是印上去的，看了 201 期大悟道：难道是手写版？于是开始自己验证，“小编寄语”在前面的真是荣幸呀，呵呵，就是 Gouki 你啦。哈，在水与小刀的洗礼下你的名字已经面目全非了，可是我还是不知道到底是不是手写版……如果是手写的我想裱起来挂在墙上，太有意义了～一定要告诉我哦～

那些签名字是印刷上去的，如果孙读者翻到的两本 UCG 都是小编亲笔签名，那这书商才算真有才。

Email king11245：知道了 202 期地狱伞兵换签名的原因后，突然想起我曾经也有过类似的经历！N 月前的某一天，在和朋友的闲聊中偶然提到了“软饭”一词！这个在玩家眼中很平常的词却为我带来了很大的麻烦！GF 在无意中看见后毅然决定对我进行经济封锁！在解释了 N 天无果后，我茫然地拉着 GF 的手说：“你不用再担心了，这样过不了几天，我就得去大街上‘索饭’了！”P.S. 开个玩笑，绝无贬低索饭之意！

你还能拉 GF 的手……我去拉谁的？

Email 锋僧无双：买了 N 天的新一期 UCG，从我去外地出差，到回到家里，一直都在我的背包里。火车上闲的无聊的时候，我并没有拿出我的 iDS 玩一玩，而是拿出 UCG 来炫一炫，看看里面我喜欢的内容，还有其他比较有意思的东西，嘿嘿。旁边的漂亮的小女生一直在盯着我看（呵呵，好吧，我承认，是一直盯着书看），于是，我把书合上，问她，是不是想看？那个小美女笑盈盈地说：“谢谢你”。于是我们在漫长的旅途中开始了……嗯，有点离题了，以后的事情不能再说了。（让我 GF 知道的话，估计我的命……）

请问您的 GF 看 UCG 吗？

常州 沈达寅：这是我第一次写信给 UCG，因为某天做梦，梦见上帝在玩 PSP。我问：“能不能借我玩会儿？”他说：“你写封信去 UCG，我已经帮你预订了。”天意啊。

确实是天意，你去梦里再找一次上帝吧，我们已经托他转给你了。

北京 陆溪：这本 UCG 还是我们宿舍四个人一起买的呢，一人三块钱呢，晚上大家轮流翻，看了一遍又一遍，或许这便成为学生时代宝贵的记忆啦！

感谢各位的支持，不过……买书也能 AA，你们一定是学金融或是经济管理的吧？

无锡 王炟：可以开个栏目讲述众小编们的工作生活吗？看了你们 200 期签名爆料后感觉你们的生活很 HIGH。

好建议，栏目名就叫做“悲惨世界”好了，生动贴切。

成都 张朗立：很喜欢 200 期的《怪物猎人》系列回顾，因为我喜欢欧洲神话——一个勇士，手持利剑，屠龙之后，砍下龙头，剥下龙皮，将其作为自己的戎装，之后骑上战马，向新的挑战前进……

……您说的这是《贝奥武夫》吧？

呃，看了这封来信后再玩《怪物猎人》，有点恶心的感觉……

乌海 费思超：本期最喜欢的内容是地狱犬兵主持的 X360 玩家秀！

地狱犬兵……我怎么想起了《绿色兵团》的第四关 BOSS……

不对，明明是第三关，一群狼狗左右夹攻。

不管是第三关还是第四关都不重要……

……

广东 林文耀：这是我们化学课本上的一幅插图，大家是否觉得和“性感小护士”有几分相似呢？

看到图片下面注明的“雕像受到酸雨腐蚀”后，我突然对小护士鬼斧神工的相貌有了更深一层的理解。



▲课本上的《寂静岭》

汕头 蔡锴：（前略）不知不觉写了这么多，读信的那位小编应该休息一下，滴一滴眼药水了，因为本人的字对眼睛是具有一定杀伤力的，到时因为“伤害积累”而使得眼睛受伤，本人概不负责。

请放心，小编们的视力早就对读者来信产生免疫力了。如果阅读每一封像您这样的来信时我们都要去滴眼药水的话，那编辑部早就被大水冲走了。

南京 莫宏：给“PS2 殿堂”的建议：不要放二三流的小游戏介绍，那样没人去看；也不要放《FF X》那样的经典作品，因为大家都看腻了。我建议小编们多去挖掘一些以前不太被人关注的 PS2 经典大作，最好是杂志上从来没有报道过的，而且好玩程度不亚于《最终幻想》、《生化危机》之类的，那样就最好了！我相信你们只要多用心些，一定是能做到的！

您的意见非常有开创性。个人建议解决方法如下：小编们即日起分三组行动——A 组负责发明时间旅行机器，B 组负责回到过去投资研制该款作品，C 组与 B 组同步进行制作“PS2 殿堂”相关内容。不知您意下如何？

马车大赛 ACE 飞行员、Gouki、玛娜、炎骑士等四小编聚众试玩《马里奥赛车 Wii》，自称驾驶达人的 ACE 飞行员因种种意外，接连几局稳坐吊车尾宝座，怒而摔手柄之。此时一其他部门的编辑加入战局，以熟练的手法一举夺得第一名，四小编羞愧不已。

重庆 刘金虹：我很想要一台 PS3，可家人不准我去买。我也想了一下，现在我还是一名初中生，六月就要考试了，所以家人不准我买。我不知道怎么办，希望小编能帮我出一下主意。

不买。

Email 简单的快乐：小编们！你们还记得吗？记得上次我中奖了！你们毫不犹豫地向我砸了一块 PSP！还是厚的！那次我接不稳被砸到了头！住院 3 个月！所以嘛，你们要负责！就再砸块 PSP 过来吧！（要薄的）这次我一定接好！你们放心吧！

为了您的人身安全起见，我们决定不再给您邮寄任何危险品，另外我很好奇，您到底是怎么被砸到的？

西昌 马建辉：UCG 几乎陪伴了我整个中学时代，如今即将再次踏入高考考场的我，已从当年乱打一通的小 P 孩变成了游刃有余的真玩家；从对剧情一无所知到现在的滚瓜烂熟；从接关 N 次变成一币通关的达人，从马步都扎不稳的菜鸟变成空手与熊搏杀的高手（？）……

请爱护野生动物，参观野生区时勿随意下车，谢谢。

Email M软.－弱：第 202 期的"新作发售表"，6 月 3 日售的《忍者龙剑传 II》中，怎么游戏原名是中文的？还是叫做《忍者外传 II》，我记得 200 和 201 期里《忍者龙剑传 II》游戏原名都是写英文的，真是怪啊！

第一列的"本刊译名"我们翻译的名字是《忍者龙剑传 II》，不过本作是有官方繁体中文版的，所以第二列的"游戏原名"是繁体中文版的官方名，也就是《忍者外传 II》。



至于译名仍然沿用之前的《忍者龙剑传》是因为这个名字在国内玩家中的认知度较高，而且其简称《忍龙》也是根据《忍者龙剑传》的译名而来，如果简称是《忍外》，听着就会想起"忍者外国语学院"（笑），故不根据繁体中文版的官方译名更改。

海南 马自力：我是一名剧情派的玩家，有时候就是不玩游戏也很想了解更多的游戏剧情，请小编们推荐一款近期剧情好的游戏给我吧。

最近在玩 PS3 的《战场的女武神》，剧情方面很值得一看，日本不少评论家也对其赞不绝口，下期杂志就将推出《战场的女武神》剧情小说，各位剧情派玩家可以关注一下。

Email sb：《GTA IV》下期就要发售了！不过貌似美国对这款游戏的抵制之声此起彼伏啊～前两天看《CSI MI（犯罪现场调查迈阿密）》第三季第 17 集，剧中说到大学生因为沉迷游戏结果杀人犯罪，那游戏封面和游戏画面明显在影射《GTA》嘛～

《CSI》真是与时俱进啊，这剧集有前途，改天好好看看。



■《CSI》中的《GTA》游戏画面。



■《CSI》中的《GTA》游戏包装。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第 160 期、总第 164 期、第 166 ～ 168 期、总第 173 期、第 178 ～ 181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 192 期～194 期，定价 9.8 元。总第 202 期、总第 203 期，定价 12 元。总第 73・74 期、总第 162・163 期，定价 19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购

《掌机王 SP》第 37 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、第 69、73、74、76、77、84、86 辑，定价 8.8 元。《NDS 专辑》第 2 辑，定价 25 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价 38 元。《口袋玩家》第 1、2、7、8 辑，定价 16 元。《PSP 专辑》第 3、4 辑，定价 25 元。《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志》，定价 12.00 元

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《新海诚个人画集 空之记忆》，定价 28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD》，定价 16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，定价 32 元；《四叶草》第 1 辑，定价 16.8 元；《生化危机官方小说》第 7 辑，定价 14.8 元；《爱图 e 族》1、2，定价 28 元／本；《高达无双全书》，定价 22 元；《宿命传说 2 官方小说 苍黑的追忆》，定价 16.8 元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价 14.8 元；《街头霸王漫画版》第 4 辑，定价 19.8 元／本；《女神侧身像 官方小说》上、下册，定价 14.8 元／册；《机动战士高达 00 Meister's Mission》，定价 22 元；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价 25 元；《变形金刚 昨日幽灵》，定价 16 元；《光明之风 世界全书》，定价 38 元；《荒野兵器画集》，定价 38 元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价 24 元／本；《模魂志》第 16、19、20 期，定价 12 元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏・人

《游戏・人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏・人》第 17 辑，定价 16 元；《游戏・人》第 22、27、28 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 20、21、31、32 辑，定价 8.8 元。《游小说》第 7、9、10、13、14 辑，定价 9.8 元。《Wii 专辑》第 1 辑，定价 28 元。《Wii 宝典》，定价 28 元。《Xbox360 专辑》第 3 辑，定价 28 元。《游戏人小说版》第一季，定价 14 元。《最终幻想专门志》第 2 辑，定价 25 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏・人》读者服务部（收）
邮政编码：730000
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 3 期、第 6 ～ 12 期，定价 4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 31 期，定价 5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期，定价 9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价 9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价 12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

十周年 10万元大奖 202期印花

缺乏交通常识的地狱伞兵

地狱伞兵和多边形共同探索自由城数日，某天，地狱伞兵终于问多边形道："这一作怎么没有存车的车库，抢到好车都没办法保留。"多边形鄙视地看了地狱伞兵一眼："住所楼下的黄圈内就是停车的地方……"

本期之最

最激情澎湃的告白

徐州 高家鹏：TO 小编们：那时，我是一个没有灵魂的小男孩，你们像一群天使出现在我的眼前，我爱上了你们，无可救药地爱上了你们，想你们，每时每分每秒都在想你们。因为你们，我找到了灵魂。不知道何时开始，你们就是我的血液，支持着我脆弱的身躯和心。爱上你们我没有后悔，我不可能没有你们，失去你们，我的灵魂就再次离开我！我爱你们，UCG 的小编们！——以上，初次投稿，请多指教。

——徐州 高家鹏

［编注：鉴于杂志上没有“炽热的表白”这个栏目，所以我们只好放在“读编往来”里了，不过我们还是不太清楚您想投稿的栏目……］

最理直气壮的读者

我晕死，居然又不登我的信，不读我的信是有惩罚的，我要进行恶搞！（最近太忙了，每天的 VC++、JAVA、VB 把时间都卡得很死，画得不好请原谅）





［编注：恶搞的人还和被害者理直气壮地解释画不好的原因，这年头……］

最坦诚的读者

希望 UCG 的封面都是一些美女，这样更有收藏意义，呵呵……

——衡州 吴庞辉



最有佛根的读者

几天我在看 201 期 UCG 时，一只蚊子不知好歹地飞到书上停下来，然后我就把书一合，尘归尘，土归土，蚊子你应该感谢我啊！既然你这么喜欢看 UCG，我就给个机会你立刻投胎做人，然后去买 UCG 看或者用来解恨！

——广州 尹曦

最厚道的读者

我喜欢的女孩子就要结婚啦，不过新郎不是我……我想送她个 PSP 做结婚礼物，因为她很喜欢玩游戏的，各位小编说这个主意好不好？

——Email 吕轶波

［编注：我们都以为您会在信的最后转折到“所以你们就送我一台 PSP 吧”，居然没有！我们以小人之心度君子之腹了……］

最容易满足的读者

“编辑部的故事”终于回来了～我的本本也终于能够播放 MINIDVD 了～在网上买的手办也到了～这阵子真是好事不断，连去吃肯 X 鸡都会遇到皮蛋瘦肉粥免费试吃！（前段时间实在是倒霉到一个境界了）

——Email jtr233

最言简意赅的读者

很好，继续办下去。

——北京 孙艳萍

最郁闷的读者

前一段时间 PSP 上奎爷杀到，在忍过《CCFF Ⅶ》后终于忍无可忍地向同学借来 PSP 玩奎爷，于是我玩到了史上花钱最多的游戏，先说同学的 PSP 其摇杆本身就不太灵光，对于奎爷的 QTE 更加吃力，终于在迷你游戏时卡住了，不管怎么摇就是摇不过去，我郁闷的时候想到了 PSP 的摇杆帽是可以去掉的，于是去掉，终于通过，然而这才是一切的开始。遇到剑齿虎后 QTE 又是摇摇杆，于是我故技重施，不想一下整根摇杆全部被拔出，于是当场石化……连忙跑去 JS 那，修理花费了 50 元，修好后奎爷如虎添翼，人挡杀人，神挡杀神，一路杀到珀尔塞福涅这个怨妇那里，经过一番你死我活的战斗，奎爷终结了她，再次禁锢了阿特拉斯，看着最后的动画，我激动啊！此时，又一件意想不到的事情发生了，长时间游戏使得手部十分疼痛，再加上心情的激动，手开始抖啊抖，抖啊抖，奎爷就带着 PSP 飞出去了，在我还没反应过来之时啪的一声，将我从希腊拉了回来，我又一次石化在了原地……这次后果很严重，PSP 整张脸完全毁容！于是又去给 JS 送钱，这次要了 350 元……我那个郁闷啊！为了奎爷 400 块啊！那可是两个月的晚饭钱啊！

——淮北 朱德强



想开点，就当是买了一盘正版吧……

最细心的读者

请问，大奖 PSP 有质量保证吗？

——上海 黄玮

最哀伤的读者

说实话，203 期的赠品弄得太不厚道了！前两个箱子我用了大约半个小时才完成，在裁下“左腿”后，我不得不承认我的手很笨。哎……你们图示上的那只手肯定不是玛娜，我要看玛娜的手！还有，还有更倒霉的，当我今天早上起来时才发现，那东西被我八十有七的奶奶扔了，我的杰作！（-_-#）呜！

——Email 风の哀伤



最囧的来信





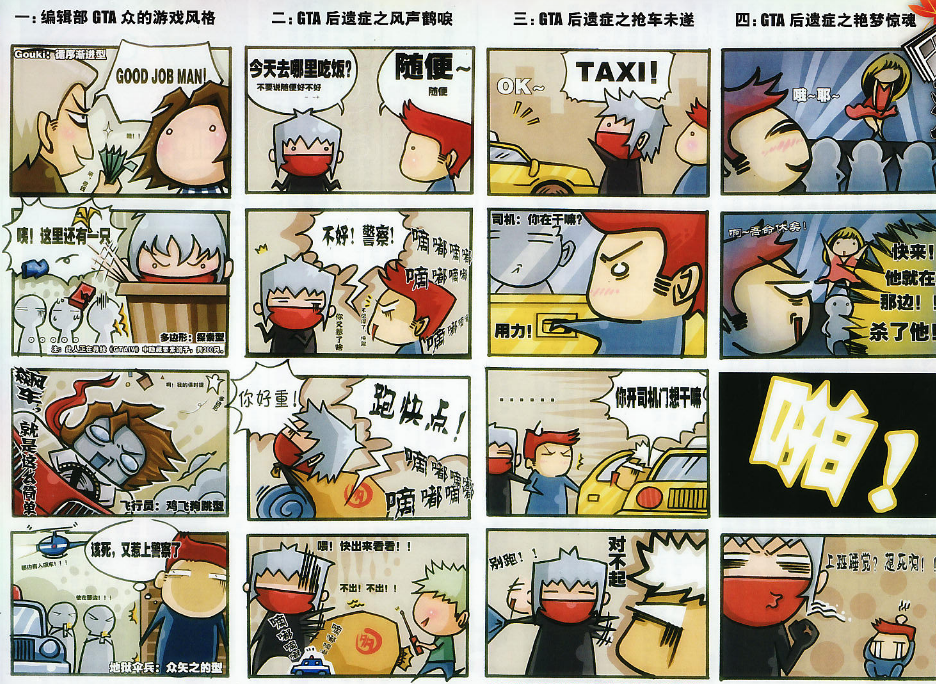
那天去买衣服，到了商场刚停下自行车，就看到旁边的一辆电动车上有一张囧囧有神的脸，下面写着“BIG BOSS”……被雷到了～这还没完，衣服拿回家，本人又被雷到一次——呃，请问小编们有没有仔细看过 KAPPA 服装的生产厂家？“泰坦体育用品有限公司”……以后读编的的奖品别送 PSP 了，让泰坦提供 KAPPA 大礼包好了～

——Email 李亚龙

伞兵的还击 多边形通关《GTA Ⅳ》后兴冲冲地告诉地狱伞兵：“主线完成后会在邮箱里收到一份邮件，里面有个网址上有全隐藏要素的地图！”地狱伞兵冷静地望了多边形一眼：“网上早就把这个网址放出来了，直接在游戏里上网的时候输入就可以……根本不用等到通关。”多边形大囧。

编辑部de故事

剧本 地狱伞兵 绘 无常量



注：玩了很久《GTA IV》后，看到汽车都会有想去开驾驶座车门的冲动。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期大奖 1名



本期特别放送 20名

ACG 精美周边

与《零 红蝶》共度的游戏生涯

Email 天使之泪

《零 红蝶》，终于把这款游戏通关了，我用了两年多的时间才把它通关，这或许是史上最长的通关经历。两年前的某个周末，我惯性地走进一家比较熟悉的游戏店，进去后漫不经心地翻着老板说他新买来的游戏，当我翻到一款名叫《零．红蝶》的游戏时，停止了翻动。或许大多数人玩游戏的时候都是看游戏的名气来玩，但当我拿起这款游戏时，吸引我的却是它封面上的两个女孩和那独特的背景。

开始游戏后，当顺着那条山路一直跑到村庄的时候，出现了第一个恐怖的剧情：妹妹蹲下来捡一本笔记本，而姐姐则扶着妹妹的肩膀一起蹲下去看那本笔记本。这时，姐姐从妹妹身边走了过去，但搭在妹妹肩膀上的手依然没有放下来，妹妹这时脸上都冒出了冷汗，就在这一瞬间，妹妹猛地转过头去，可后面什么都没有，搭在妹妹肩膀上的那只手也消失了。我的心一下子跳到了嗓子眼，还好我的心脏够大，只是卡到嗓子眼没有跳出来，过了好长时间才把它咽下去。不过，也正是这个剧情让我彻底喜欢上了它，是它让我第一次感觉到"血液凝固"的感觉（疑似被吓的）。接下来我用了很长一段时间才了解了相机的使用方法和功能，真是比数码相机的功能还要多。

后来的一段日子里，每个星期的周末我都会去游戏店，但就在我刚刚从黑泽家出来的时候，意外发生了，因为我们的学业已满学校决定把我们"贩卖"到南方某经济特区去。就这样我们被装进了"铁皮罐头"一直跑了两天一夜才到达目的地。

第一次到大城市的我们几乎把眼睛看花了，本来我还想在打工的时候买一台 PS2，但后来在残酷的现实面前，让我不得不放弃这个计划。这一年春节放假，回到家之后我便马不停蹄地跑到游戏店里去，但当我开始游戏的时候发现我存的记录已经消失了。我问老板怎么回事，老板不以为然地说："这个游戏已经一年多没有人玩了。"看着老板的表情，我真有一种冲上去痛扁一顿的感觉。但细细一想，这么好的一款游戏居然除我之外再也无人问津了，确实让人感觉有些伤感。

开始游戏之后，才发现已经没有以前那种感觉了，我对游戏比以前冷淡了许多，就好像我从游戏里面的人物变成了一个看别人玩游戏的人。但是，我依然按着以前的记忆通过了黑泽家，到这时我才明白通过黑泽家并不意味着结束，而是另一个故事的开始。

在没有进入桐生家之前我认为黑泽家已经够大了，但进入桐生家之后我才知道原来黑泽家只是"小户型"，就在我刚从桐生家出来的时候，假期就结束了。就这样我搭上了返程的列车，看着车窗外飞逝的风景，心里感觉空荡荡的却又无限伤感。

一年后，我再一次去游戏店的时候，同一年前一样记忆被删除了，这一次我没有任何抱怨，只是开机通关。我熟练地通过了黑泽家、桐生家，一路上几乎没什么困难就通过了，看过了最后一个让人意外又合理的剧情后，看着那满天飞舞的蝴蝶，心中却感觉不到通关后的喜悦，同样也没有对结局的伤感，有的只是茫然，不知所措的茫然。

听着游戏机里传来的结尾歌曲，我默然地离开了游戏店，再见了 PS2，再见了那些曾经让我心涌澎湃的游戏，再见了《零 红蝶》，再见了我曾经的朋友们，再见了。

编 虽然这只是一封关于游戏经历的来信，却也让人深有感触，游戏确实是以人为本的娱乐，它总会在一些特定的时段陪伴着玩家，在平淡的日子里，它悄悄地出现；在生活出现波折的时候，熟悉的游戏总会激起我们对过去的怀念；在重新接触到它的时候，一种物是人非的感觉总是轻轻地来到我们身边。它见证着玩家的成长，也证明了玩家的成长，我们终有一天会渐渐对它失去原有的兴趣，但是回忆起过去，游戏时的点点滴滴总是伴随着生活的很多时刻，可能这就是游戏留给我们最宝贵的东西之一吧。

给"PS2殿堂"的一点建议

西安 吕鹏

喜新厌旧已经成为无法逆转的趋势，还好，PS2 千万老用户能在这个新栏目中找到一点温暖，希望这个栏目能够更大气一些，更大胆一些，拿出一点殿堂的架势。"回味昔日经典"在我看来，"回味"是指细品出色 PS2 游戏中未被挖掘的韵调与内涵，而"昔日"则代表 PS2 游戏中可爱的老寿星也不应排除在外，"经典"则代表这些重新登场的老朋友必须得人心。诸位小编不妨多踩踩这个栏目，自己先写点东西烘烘场，读者才能更好的把握这个栏目的方向和定位啊，热心的老游条才好现身出手啊。先把"回味昔日经典"的基调做出来，在学着做好"探索全新风采"，我们不急，一步一步来，慢慢把栏目做好，渐渐大家就会发现这个栏目的版面有点不够了。

编 我们的老读者吕鹏对"PS2殿堂"这个栏目的方向理解得非常深入，正如他所说，我们要在回顾昔日经典的基础上同时探索新的游戏风采。经典的老游戏回顾可以让玩家补全过去曾经留下的遗憾，新游戏的报道对于这台已经走上末期的主机来说，也是生命仍在延续的体现。在这里，也希望大家将自己想看到的内容告诉我们，让我们一起将"PS2殿堂"制作成 PS2 玩家的家。

一点杂谈

Email 风の哀伤

当你手中有游戏机，但因为你的学业，换句话说，为了你将来的生活你的责任，你不得不放弃它，这真的很痛苦。游戏是我的第二生命啊！我在阅读 UCG 时找到了一种切身的快乐，久违的亲切感。可五・一突如其来的一场考试给了我一记迎头痛击。突然让我有了许多疑惑与不解，为什么我的努力不但没有收成，反而还倒赊出许多。我现在疑惑了，真的疑惑了，逆水行舟，不进则退。我的问题出在哪呢？

那天我逃学了，因为在教室中的每一分每一秒都是一种煎熬，我突然什么都听不进去，什么题都做不明白了。我无目的的在街上逛着，我走到了万达广场，一不做二不休，不如去玩个痛快！跳舞机与打碟机放出震耳欲聋的背景乐，我走到了 IGS 的打鼓机前，久违了，老朋友。敲着我熟悉的《爱你》与《忍者》，很爽很快乐。最后我还是回了学校，我还得妥协。为了生活与责任，我被迫学习、被迫忍耐、被迫郁闷、我真的怒了，各位，能帮帮我吗？

编 在杂志上提到这个话题可能有些缺乏娱乐性，不过谈到学习与游戏难以两全的来信在邮箱中确实占据了一块很大的位置。从来信中可以看出你也很清楚什么才是正确的选择，只是因为挫折、身边的诱惑和迷茫不清的未来而犹豫罢了。这个时候，建议你去野外散散心或是和朋友聊聊天，换一个心境再冷静地审视自己，要知道，在功课上花费的努力通常都不会立竿见影，但是这是一个积累的过程，只要努力终有成效，为什么不给自己一点信心与耐心呢？

5A 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者
黑龙江 李丞鑫

福建	林 杭	苏州	丁 悦	赤峰	赵 佳	广州	刘 宇
武汉	王心畅	庐江	张 伟	北京	范思宇	梧州	吴培雄
上海	王晨蓉	秦皇岛	张文星	开平	余活人	南京	是菲菁
广州	谢健辉	玉田	赵 洋	厦门	曾峻海	合肥	余 宙
葫芦岛	李 典	西安	南王儒	上海	陆维敏	湖州	诸文彬

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最讨厌的又是哪一个？
2. 你对本期的光盘内容有何评价？

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

小编寄语

我们的共同口号——

努力工作，拼命玩！

本期推荐

圣斗士大战葫芦兄弟

推荐人：多边形

上次给大家推荐了国内正版引进的《龙珠》，这次再向大家介绍另外一套国内正式引进的经典漫画：《圣斗士星矢》，这是由中国少年儿童出版社在国内首次正式引进版权的出版物，书籍开本大小与《龙珠》相仿，翻译质量比《龙珠》略有进步，至今已经全部出齐，怀旧的玩家可以去收一个全套了。另外提醒一下大家，上海美术电影制片厂1986年出品的经典动画片《葫芦兄弟》即将于2008年5月30日在全国范围上映重制剧场版！各位70后和80后的玩家千万要去电影院支持一下，而90后的玩家也推荐去看看当年这部轰动全国的经典国产动画片。



[游戏]当大伙在自由城横行霸道时，我则带领着第7小队在高户公国纵横驰骋。已经有一阵子没遇上《战场的女武神》这样的游戏了，以私人名义推荐给所有的PS3玩家。

[影视]最近胜嫂在看台剧版的《恶作剧之吻》，我耳闻目染地看了两集。我本对此类造作的偶像剧比较反感，但据说此剧在韩国大受欢迎，几个主演去韩国作宣传时，受到了FANS的热烈追捧。想想还挺有意思，我们以前就追港台剧、日剧；前两年，日本观众就追韩剧，日剧圈受韩流猛烈冲击；可现在，审美疲劳的韩国人又被港台偶像燎得一愣一愣的。单以“轮回”一词可能很难解释流行变幻的趋势吧。

[语录]对于我剪了个失败的新发型，胜嫂的评价是：“你是我所喜欢的男人中最丑的一个！”我无语……几秒钟后她补充道：“不过你是我惟一喜欢的男人。”

本期个人签名

“我能想到最浪漫的事，就是和你一起慢慢变老……”《恶作剧之吻》里居然有赵阿姨！



■现在电视上很多少儿台白天放的片子都非常无聊，而过了深夜12点后精彩的内容都来了。我说电视台的同志们，你们难道不考虑少年儿童的作息时间吗？正常的花朵10点半就应该上床睡觉了，不然第二天哪里来精力好好学习。

■夏天到来，蛙声四起，其实本来是一件非常惬意的事情，此起彼伏的蛙声仿佛在提醒我们四季的更替。不过我租住房子的附近最近出现了一只“幽灵蛙”，它的叫声如同乌鸦一般，低沉且雄浑，声音拖着还挺长呢。每天晚上当我独自走在回家的小路上时，就能感受到一种恐怖的气息。本打算烧一壶开水泼向“幽灵蛙”藏身的那片杂草丛，不过一想太残忍，就算了……

本期个人签名

当许多人关心你飞得高不高时，只要很少人关心你飞得累不累。





1.和《Wii Fit》的男教练挑战俯卧撑一段时间之后，某天进入游戏，发现男教练的头发居然长了一手指那么多。问之，答曰为了在俯卧撑比赛中获胜，他特地去闭关修行了一段时间……总之，最近我每天最大的乐趣就是观察教练的头发什么时候才会变短。

2.前几天逛宜家买了一个很华丽的点蜡烛的黑色提灯回家(详情可想像十七世纪欧洲风格)，但是家里各种各样的灯本来就很多，完全没有用武之地。晚上在床上翻来覆去思考了很久到底如何物尽其用，仍然一点办法都没有，看来以后只能每天半夜提着它去洗手间照亮用了……

本期个人签名

美少年长胖就如美女迟暮一样让人惋惜。

■玩家A：我昨天玩了《鬼泣》，这游戏超棒！玩家B：前段时间我一直在玩《恶魔猎人》，感觉也不错。玩家C：你们都太土了，《魔颤》才是最好玩的！玩家D：胡说，《恶魔五月哭》才是王道！（近期阅读来信有感而发编的情景剧。）



▲每天早上，我都会被自己帅醒——纪念迅龙装入手

■同一座山，四年前攀登时轻松到顶，四年后的今天却险些在半山腰虚脱暴毙……回来认真思考后终于发现了问题所在：那时我130斤，现在则将近180斤——相当于多背了50斤重的大米袋子去爬山，我容易吗我。

■女友说《掌机王SP》的宇轩非常像《NANA》里的真一……宛，我觉得两者除了外貌、嗓音、乐感、身材和穿着品位外，其余的地方还算像吧……还有我说宇轩，你管我女友叫“姐”我不介意，但你要是再管我叫“姐夫”，我保证会第一时间亲自动手清理门户——

■前两天在小学QQ群里与一位多年不见的同学私聊，输入问候信息后半天不见反应。少顷，屏幕上回复出一行字：“我妈妈睡啦，您一会再找她吧。”……刹那间，我觉得自己已经超越大叔和欧吉桑的范畴，直接变成化石了。

本期个人签名

琴键上的小狗。





▲各色招牌是香港的一大景观，比如照片中的这些诊所招牌。

人多！

五一期间与美编anubis和游戏城寨的编辑光年一道去了趟香港，在关口排队的时候被壮观的人群给震慑到了。从早上九点到达关口开始办理手续，一直等到三人在香港地面落脚，已经是下午一点多了。当我们三人走在旺角的大街上时，已然是人困马乏，原本的游玩兴致荡然无存。

唉，人真多！

本期个人签名

排队排到天荒地老。



●由于手机字库的问题，最近收到的短信经常会出现句子中的个别汉字无法显示，所以开始培养从仅有的文字中猜测短信的能力。一天老编发来通知休息的短信息，到了关键的“今天下午”后，等到文字再出现就是“假”了，到底缺少的字是放还是不放呢？经过一番激烈的思想斗争，最后还是决定去单位一探究竟……结局就是火云站在空无一人的办公室。

●《小小大星球》又延期了一个月，什么时候才能玩上这个创意十足的小游戏呀，虽然感觉自己应该设计不出什么精妙的关卡……

本期个人签名

见识到了人多的恐怖。



◎我承认我是个坏人，这是我在《横行霸道Ⅳ》里面的所作所为所体现出来的。其实我只是想说……那个抢银行的任务我来回玩了5遍，那用RPG炸飞警车时炸开的火球和四散飞落的火焰，在我的眼中那就是一件件艺术品啊！喂，我只是去银行取钱而已，干吗用这么奇怪的眼神看我！

◎为D·S从“哥”退化到“姐夫”的位置表示默哀，伞兵亲自见证了这个过程，实在是……具体情况从他本人的寄语就能知晓了，在下就不再赘述了。

◎360专页与读者互动部分似乎还是没有引起多少共鸣，于是迫不得已跑这里来做个广告。软饭们，来展现自己的爱吧，让X360的旋风再来得猛烈些吧！

◎那个，本期的mini DVD由伞兵全程解说，在这里不是做广告，只是想跟各位读者打个招呼……某段解说的最后一句话请大家选择性失聪吧，我念那句完全是被逼的……



本期个人签名

不好！快躲起来！有警察！



★前两天在电视上无意中发现了一部名为《魔幻手机》的电视剧，其中天马行空的剧情加上演员们夸张无比的演技让晴天终于见识到了国产连续剧的强大，而且自从那天以后，寝室的另一位室友就一直极力推荐剧中模仿《最终幻想Ⅶ 再临之子》的某个片段。好吧，我肯定会看的(希望不要再把集数给记错了……)

☆为了改正睡前玩掌机的坏习惯(主要是对眼睛不好)，晴天接受了朋友的建议开始在睡前看小说来放松心情。在《盛夏光年》这部没有太多华丽的词藻，以三名主角不同的视点来连贯剧情的独特小说中，无论你跟随着谁的脚步，都有一种莫名的熟悉与亲切，甚至与自己学生时代的经历不谋而合，强烈推荐给喜欢回味学习生活的读者。

★除了7月的《泪洒三重冠》外，集结了五部人气作品的PS3新作《X EDGE》不知道又会玩出什么新花样，不过不管怎样，目前公布的情报就足以让晴天下定购买的决心，希望更多系统相关的情报尽快公开吧。



▶今年5月推出的精装版，据说只是换了换封面，没有买过普通版的话，收藏一本还是不错的。

本期个人签名

方块路嘛，怎么走都会到的……



▲每次看到儿子这个要哭不哭的样子就想笑啊！

□《钢铁侠》首映那天和Gouki、纱迦还有泰坦以及LU的方寸等人前去观赏，之前听Gouki说片尾字幕后有神秘预告影像，但以国内电影院的素质……我怀疑根本就看不到。结果没想到那场的放映员特别专业，不仅一直坚持把字幕放完，预告片出现后还颇为关照地把剧场的灯给熄掉，看来是遇到知音了，40秒预告播放完毕，偌大的剧场只剩我们几个人……

△《GTAⅣ》真是没得说，玩到40%多的时候还没在收音机里听到过重复的电台，游戏通关到现在依然每次游戏都能发现新的细节，对R☆佩服得五体投地……什么？你说《MGS4》？对不起，现在是GTA时间，打劫了！不许动！IP、IC、IQ卡，统统告诉我密码！

○奥运圣火传递到深圳，单位特地放假半天让大家一起去感受这个百年难遇的时刻，可惜因为忙于《GTAⅣ》攻略而无暇亲眼目睹，实在是人生的遗憾……于是晚饭和纱迦等人前去麦当劳，买了一个火炬蛋筒(草莓味，红色的)，聊表心意……

×上次说到鼻子有点小恙，很多读者都发来关心的信件，在此一并感谢！现在鼻子已经不治而愈，一切安好，只是那位建议我使用人参+灵芝的朋友，你难道不觉得这味药下得太猛了点吗？(开玩笑，别介意)



本期个人签名

我们可以选择游戏，但我们无法改变规则。

★家住山脚下，山的另一面有两个地铁站，两个站之间的距离大约不到300米，最近居然在离这两个站不到300米的地方又开始建另一个站……钱再多也不能这么浪费吧？

★前些天去爬山，回来之后腿像是被打瘸了一样，休息了四天才缓过来。女友刚开始很支持我去爬山，健康运动嘛，比唱K好。谁知回来之后第二天腿动不了，没法陪她逛街买衣服了，于是被警告：以后不许爬超过300米的山，要爬就去马路对面的小山吧！

★爬山那天天气不错，气温适宜，风清气爽，还能看到云雾缭绕，可惜大家全都没带相机。眼看着气温已经过30度了，下面的6个月时间里估计只能在室内活动，夜间出动，白白错过了一次拍摄美景的机会。



本期个人签名

看到人们纷纷上树，终于知道人类果然是猴子进化的。



◆学生时代上体育课时穿的是“三球”，问问多哥，他说他穿的是“双星”和“回力”，我说“双星”我也穿过，不过好像比“三球”贵，所以穿得少；其实还有一个品牌叫“飞越”的，只不过因为地域的关系，我和他都没有穿过——但这不是重点，重点在于，我们都没有穿过的“飞越”现在在法国卖到了50欧元一双，而在国内大概是20元人民币不到的样子。法国的那个“飞越”代理人说要把这双鞋打造成新的“Converse”，大家有没有觉得“飞越”在奥兰多·布鲁姆脚下忽然变得顺眼起来？我的感想，四个字：什么世道。

◆女友先我一步看完《钢铁侠》，发个短信说“这是我看过的最好的漫画英雄电影”——我吃了一惊，因为她向来对蜘蛛侠超人之流不甚感冒，有如此评价，想必应该很不错。看完电影，我的感觉：的确比想象中好看，比《蜘蛛侠3》好看，但比《蜘蛛侠2》还是差了点儿。电影放完开始滚字幕的时候影院就照例把灯打开了，不过UCG观影团稳稳地坐在位置上一动不动，眼看影院只剩下我们，清洁工阿姨的清洁也做完了，8分钟的字幕才完——影院还算有点敬业精神，知道是遇到懂的了，又把灯关了，让我们把最后40秒“隐藏片段”看完才又开灯，接着我们离场。这最后40秒的“隐藏片段”的对白也是有中文字幕的，但有多少人看到了这最后的40秒呢？如果你还没看这部电影，记得把字幕看完啊！



本期个人签名

热烈欢迎女友同志来我家下基层指导工作！

★最强请假理由：伞兵某天请假，理由是“上班姿势不对，把脚崴了”。和美编一刀的“睡觉姿势不对，露出膀子着了凉”有一拼！

★编辑部有两位同事购入了夏普的920，这部手机我是仰慕已久：功能齐全、屏幕清晰、造型美观。现在920已经被完全破解，但字库问题迟迟得不到解决(详见火云的寄语)。我个人更注重于实用性，因此购机计划只能延后。这世界上咋就没有一部完美的手机呢？

★最近除了工作、游戏、睡觉之外的时间，全部都在看《金庸全集》新修版，整个人都沉浸在武侠世界中。某天夜里来到朋友房间，只见房间里空调大开，床上有一团被子，形状甚是怪异，看来朋友并不在家。我突然间恶念陡生，双掌一错，使出周伯通的分心二用、双手互搏之技，左手使一招潜龙勿用、右手使一招化骨绵掌，结结实实地拍在被子之中。没想到被子之中传来一声惨叫，我大惊之下一看，原来我朋友竟然以常人不可能之形态蜷缩于这团被子之中，《九阳真经》中的缩骨之篇还真给他练成了！



本期个人签名

已经可以确定了！编辑部年度最佳游戏——《GTAⅣ》、最流行游戏——《MGS4》！

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008年5月15日～2008年7月10日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年5月11日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	700.10元人民币
100日元	6.68元人民币
100欧元	1047.41元人民币
100港币	89.83元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

5月下旬开始再次进入了游戏的高峰期，从发售表中我们可以看到，6月3日将会迎来一轮高潮，许多期待的作品都挤在一起倾巢而出。5月22日《机车风暴 完全版》中收录了目前为止该游戏中所有的下载内容，而且价格才相当于一个PSP游戏，还没有入手的玩家可以选择出手了。X360的《失落的星球 殖民地》中增加了许多新要素，即使玩过前作的玩家也可以选择再次尝试。

05.15 死神BLEACH 灵魂升温5

PSP 格斗 | SCEJ | 4980日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 B



“《死神BLEACH 灵魂升温》系列”每季一度的捞钱计划再度袭来。本作的主要亮点还是增加了许多含十刃在内的破面角色，两部新剧场版中出现的角色—草冠宗次郎与茜也在其中，想必会引来大批FANS关注。系统方面，本作新加入了“即时换人”与“限定解除”两个功能，而招牌系统“灵压奥义”则由此进化出了双人协力发动的“W灵压奥义”（如黑崎一护与虚化白一护便可发动双人技“双月天冲”），无论华丽度还是伤害力都绝对是一流的。相信本作能在你的小P里停留多些时间。



05.20 薄雾

PS3 主视角射击 | Ubisoft | 59.99美元 | 无对应周边 | 17岁以上玩家对应 | M | 推荐度 C



经过数次延期，经过数次变动，这款由《时空穿梭者》的开发商Free Radical制作的主视角射击终于迎来了它的发售日。由于本作现定为PS3独占作品，使得它成为我们关注的理由。玩家在游戏中将扮演Mantel公司新近招募的一名新兵Jake，随着剧情的发展，Jake将逐步意识到自己被人利用的本质，揭开隐藏在公司背后的巨大阴谋成为了剧情的主线。从已经发布的试玩版来看，《薄雾》并没有太多过人之处，游戏整体画面效果也未达到令人心动的水准。



XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年5月					
14日	突击英雄2	Assault Heroes 2	Sierra Online	动作射击	59.99美元
15日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	59.99美元
19日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	59.99美元
27日	深入敌后 雷神战争	Enemy Territory：Quake Wars	Activision	主视角射击	59.99美元
27日	失落的星球 殖民地	Lost Planet Colonies	Capcom	动作射击	6290日元
2008年6月					
3日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	59.99美元
3日	极速房车赛 方格旗	GRID	Codemasters	竞速	59.99美元
3日	谍影重重	Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	Sierra	动作	59.99美元
3日	乐高印第安纳·琼斯	Lego Indiana Jones：The Original Adventures	LucasArts	动作	59.99美元
3日	忍者龙剑传II	忍者外传II	Microsoft	动作	繁体中文版
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	59.99美元
5日	龙珠Z 界限突破	ドラゴンボールZ BURST LIMIT	NBGI	格斗	6800日元
10日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents：Prizefighter	2K Games	体育	59.99美元
10日	云斯顿赛车09	NASCAR 09	EA	竞速	59.99美元
16日	最高指挥官	Supreme Commander	Aspyr	即时战略	59.99美元
23日	命令与征服3 凯恩之怒	Command & Conquer 3：Kane's Wrath	EA	即时战略	39.99美元
23日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	59.99美元
23日	战地 恶人连	Battlefield：Bad Company	EA	主视角射击	59.99美元
24日	地狱男爵 恶魔科学	Hellboy：Science of Evil	Konami	动作	59.99美元
24日	向黑猩猩致敬	Hail to the Chimp	Gamecock Media Group	益智	59.99美元
24日	机器人总动员	WALL—E	THQ	动作	美版未定
24日	鬼屋魔影5	Alone in the Dark	Atari	动作冒险	59.99美元
26日	机动战士高达 特洛伊行动	Moble Suit Gundam：Troy operation	NBGI	主视角射击	6800日元
29日	吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero：Aerosmith	Activision	音乐	59.99美元
30日	虚幻竞技场III	Unreal Tournament III	Midway	主视角射击	59.99美元
2008年7月					
1日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99美元
7日	文明革命	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	59.99美元
8日	北京奥运会 2008	Beijing 2008	SEGA	体育	59.99美元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年5月					
15日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	59.99美元
19日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	59.99美元
20日	怪物也疯狂 严重危害	Monster Madness：Grave Danger	SouthPeak	射击	39.99美元
20日	薄雾	Haze	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
22日	机车风暴 完全版	MonsterStorm Complete	SCE	竞速	4980日元
27日	深入敌后 雷神战争	Enemy Territory：Quake Wars	Activision	主视角射击	59.99美元
2008年6月					
3日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	59.99美元
3日	极速房车赛 方格旗	GRID	Codemasters	竞速	59.99美元
3日	谍影重重	Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	Sierra	动作	59.99美元
3日	乐高印第安纳·琼斯	Lego Indiana Jones：The Original Adventures	LucasArts	动作	59.99美元
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	59.99美元
5日	龙珠Z 界限突破	ドラゴンボールZ BURST LIMIT	NBGI	格斗	6800日元
10日	云斯顿赛车09	NASCAR 09	EA	竞速	59.99美元
12日	潜龙谍影 4 爱国者之枪	メタルギアソリッド4	Konami	动作	8800日元
23日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	59.99美元
23日	战地 恶人连	Battlefield：Bad Company	EA	主视角射击	59.99美元
24日	向黑猩猩致敬	Hail to the Chimp	Gamecock Media Group	益智	59.99美元
24日	地狱男爵 恶魔科学	Hellboy：Science of Evil	Konami	动作	59.99美元
24日	鬼屋魔影5	Alone in the Dark	Atari	动作冒险	59.99美元
24日	霸王 炼狱觉醒	Overlord：Raising Hell	Codemasters	动作	美版未定
24日	机器人总动员	WALL—E	THQ	动作	美版未定
29日	吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero：Aerosmith	Activision	音乐	59.99美元
2008年7月					
1日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99美元
3日	头文字D EXTREME STAGE	头文字D EXTREME STAGE	SEGA	竞速	6800日元
7日	文明革命	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	59.99美元
8日	北京奥运会 2008	Beijing 2008	SEGA	体育	59.99美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年5月					
15日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	49.99美元
19日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	49.99美元
22日	公主梦魇	プリンセスナイトメア	花梨	文字冒险	6800日元
29日	玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们	マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち	GUST	角色扮演	6800日元
29日	妖精物语 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ ～悠久の仁～	SystemSoft Alpha	角色扮演	6800日元
29日	恋爱学院II P.S.	D.C.II P.S.	角川书店	文字冒险	7980日元
29日	梦幻游戏 朱雀异闻	ふしぎ游戏 朱雀异闻	Idea Factory	文字冒险	6800日元
29日	狂热节拍 IIDX 14 Gold	BeatMania IIDX 14 Gold	Konami	音乐	7300日元
29日	终末少女幻想 Apocalipse	终末少女幻想 Apocalipse	Russell.cure	文字冒险	6800日元
2008年6月					
3日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	49.99美元
3日	乐高印第安纳·琼斯	Lego Indiana Jones：The Original Adventures	LucasArts	动作	49.99美元
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	49.99美元
5日	大奥记	大奥记	Global A Entertainment	文字冒险	5800日元
10日	云斯顿赛车09	NASCAR 09	EA	竞速	49.99美元
18日	太空黑猩猩	Space Chimps	Brash	动作	美版未定
19日	遥远时空中4	遥かな时空の中で4	Koei	文字冒险	6800日元
24日	机器人总动员	WALL—E	THQ	动作	美版未定
24日	鬼屋魔影5	Alone in the Dark	Atari	动作冒险	49.99美元
26日	格斗之王98 终极之战	The King of Fighters'98 Ultimate Match	SNK Playmore	格斗	4800日元
26日	战国BASARA X	战国BASARA X	Capcom	格斗	5980日元
29日	吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero：Aerosmith	Activision	音乐	49.99美元
2008年7月					
10日	女神异闻录 PERSONA4	ペルソナ4	Atlus	角色扮演	6980日元

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年5月					
15日	死神 BLEACH 灵魂升温 5	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル5～	SCEJ	格斗	4980日元
19日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	39.99美元
22日	大战略Ⅶ 超越	大战略Ⅶ Exceed	SystemSoft Alpha	策略	4800日元
29日	Clannad	Clannad	Prototype	文字冒险	5800日元
29日	妖精物语 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ ー悠久の仁ー	SystemSoft Alpha	角色扮演	4800日元
29日	秋之回忆	Memories Off	CyberFront	文字冒险	6800日元
29日	秋之回忆 2	Memories Off 2nd	CyberFront	文字冒险	6800日元
29日	瓦尔哈拉骑士 2	ヴァルハラナイツ2	Marvelous	角色扮演	4800日元
2008年6月					
3日	乐高印第安纳·琼斯	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	39.99美元
17日	虚幻勇士 虚拟战争	Code Lyoko: Virtualize	Game Factory	动作	美版未定
17日	秘密特工叮当	Secret Agent Clank	SCEA	动作	29.99美元
19日	超级机器人大战 A 携带版	スーパーロボット大战A ポータブル	Banpresto	策略角色扮演	6300日元
24日	地狱男爵 恶魔科学	Hellboy: Science of Evil	Konami	动作	59.99美元
24日	机器人总动员	WALL—E	THQ	动作	美版未定
26日	剑、魔法与学园	剑と魔法と学园モノ	Acquire	角色扮演	4800日元
26日	水月 携带版	水月 ポータブル	GN Software	文字冒险	4800日元
26日	赛马大亨 6 2008	ウイニングポスト6 2008	Koei	模拟育成	4800日元

Wii

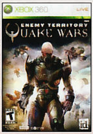
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年5月					
15日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	49.99美元
15日	突击 FC 大战 VS	突击！ファミコンウォーVS	Nintendo	策略	6800日元
20日	庭院棒球 2009	Backyard Baseball 2009	Atari	体育	39.99美元
27日	救援英雄	Emergency Heroes	Ubisoft	竞速	49.99美元
27日	小死神 邪恶本质	Death Jr.: Root of Evil	Eidos	动作	美版未定
29日	家庭训练机	ファミリートレーナー	NBGI	体育	6800日元
2008年6月					
3日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	49.99美元
3日	乐高印第安纳·琼斯	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	49.99美元
3日	疯狂赛车 冲撞	Wacky Races: Crash & Dash	Warner Bros.	竞速	美版未定
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	49.99美元
5日	不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主	不思议のダンジョン风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	SEGA	角色扮演	6800日元
17日	神奇世界 主题乐园	Wonder World Amusement Park	Majesco	动作	49.99美元
19日	遥远时空中 4	遥かな时空の中で4	Koei	文字冒险	6800日元
19日	超级马里奥棒球场 家庭棒球	スーパーマリオスタジアム ファミリーベースボール	Nintendo	体育	5800日元
22日	摇滚乐队	Rock Band	MTV	音乐	美版未定
23日	上旋高手 3	Top Spin 3	2K Games	体育	49.99美元
24日	鬼屋魔影 5	Alone in the Dark	Atari	动作冒险	49.99美元
24日	沙滩运动会	Big Beach Sports	THQ	体育	39.99美元
24日	机器人总动员	WALL—E	THQ	动作	美版未定
26日	多卡邦王国 Wii	ドカポンキングダム for Wii	Sting	桌面棋牌	5800日元
26日	仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	テイルズ オブ シンフォニア ラタトスクの骑士	NBGI	角色扮演	6800日元
29日	吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	音乐	49.99美元
2008年7月					
10日	生化危机 0	Biohazard 0	Capcom	动作冒险	3990日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年5月					
15日	风之咏叹调的迷宫	ダンジョン オブ ウインダリア	Compile Heart	角色扮演	4800日元
15日	光辉圣约 2 意志	ルミナスアーク2 ウィル	Marvelous	角色扮演	4800日元
15日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	39.99美元
15日	麻雀指导 DS	麻雀ナビ DS	每日 Communications	桌面棋牌	4800日元
22日	幻雾之塔与剑之法则	幻雾ノ塔ト剣ノ掟	Success	角色扮演	4800日元
22日	创造职业棒球	プロ野球チームをつくろう	SEGA	模拟经营	4800日元
22日	茶犬的房间 DS3	お茶犬の部屋 DS3	M.T.O.	文字冒险	4800日元
22日	绯色的欠片 DS	绯色の欠片 DS	Idea Factory	文字冒险	4800日元
22日	海格力斯的荣光 魂之证明	ヘラクレスの荣光 魂の证明	Nintendo	角色扮演	4800日元
29日	无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇	无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	Banpresto	角色扮演	5800日元
29日	前线任务 2089	フロントミッション2089 ボーダー オブ マッドネス	Square Enix	策略	4800日元
29日	深邃水族馆 奇迹的深海	ディープアクアリウム 奇迹の深海	Ertain	模拟育成	3800日元
29日	丧尸式 英语力苏生术 死亡英语	ゾンビ式 英语力苏生术 ENGLISH OF THE DEAD	SEGA	益智	3800日元
2008年6月					
3日	疯狂赛车 冲撞	Wacky Races: Crash & Dash	Warner Bros.	竞速	美版未定
3日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	39.99美元
3日	极速房车赛 方格旗	GRID	Codemasters	竞速	39.99美元
3日	乐高印第安纳·琼斯	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	39.99美元
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	39.99美元
10日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	29.99美元
10日	虚幻勇士 毁灭夏之纳	Code Lyoko: Fall of X.A.N.A	Game Factory	角色扮演	美版未定
19日	圣魔战记 创世纪	スペクトラルフォース ジェネシス	Idea Factory	策略角色扮演	4800日元
22日	吉他英雄 巡回演出	Guitar Hero: On Tour	Activision	音乐	49.99美元
23日	上旋高手 3	Top Spin 3	2K Games	体育	39.99美元
24日	机器人总动员	WALL—E	THQ	动作	美版未定
24日	钢铁食神 极限烹饪	Iron Chef America: Supreme Cuisine	Destineer	动作	美版未定
26日	多卡邦之旅 友情对决	ドカポンジャーニー！ なかよくケンカしてっ	Sting	桌面棋牌	4800日元
26日	死神 BLEACH 第三幻影	BLEACH ザ・サード・ファントム	SEGA	策略角色扮演	4800日元
26日	魔界战记 魔界王子与红月	魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月	日本一	策略角色扮演	4800日元
26日	大合奏 乐团兄弟 DX	大合奏 バンドブラザーズ DX	Nintendo	音乐	4800日元

05.27 深入敌后 雷神战争

多机种 主视角射击
■ Activision ■ 59.99美元
■ 对应机种为 PS3 及 X360 13岁以上玩家对应
推荐度 B



本作可是大有来头，游戏是以著名主视角射击游戏“《雷神之锤》系列”的世界为舞台的一款作品。本作延续了“《雷神之锤》系列”的背景与世界观设定，讲述地球军队和外星人侵者之间的大规模战争。游戏使用的是大幅改进和增强的Doom3引擎进行开发，除此之外制作小组还采用了MegaTexture technology这项新技术，将给玩家呈现一个巨大、真实的未来战场。强大的技术实力使得游戏中包含了动态光影、昼夜循环、天气、植被等真实的物理效果。



05.29 玛娜传奇 2 没落学院与炼金术士们

PS2 角色扮演
■ Gust ■ 6800日元
■ 无对应周边 全年龄玩家对应
推荐度 A



系列史上最多同伴配上豪华的声优阵容，让所有FANS没有任何理由来拒绝这样一款游戏。游戏的主线进行方式保留了“课题制”，并且针对新老玩家设置了很多有趣的设定，比如在采集道具时，会出现随机的转盘；挖掘矿石时能够根据力度来选择结果等等。核心的“调合系统”这次仍然与角色的成长挂钩，除了调合新的物品能够激活新的能力，累积到一定程度还能得到具有各种辅助效果的“称号”。战斗系统继承自前作，并追加了全新的“Unite模式”，华丽的演出绝对能让玩家大呼过瘾。



05.29 无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇

NDS 角色扮演
■ Banpresto ■ 5800日元
■ 无对应周边 全年龄玩家对应
推荐度 A



本作是Banpresto公司与MONOLITH公司共同开发的角色扮演游戏新作，与《机战》相关的角色扮演游戏并不多，所以游戏引起了许多“萝卜控”的关注。游戏将与《超级机器人大战OG》的世界观紧密相连，玩家将扮演一名这个世界中的赏金猎人——哈健，与众多同伴们一同展开冒险。本作采用全新的战斗系统，玩家将通过不同的按键来发动各种连续攻击，不同于《超级机器人大战OG》这是突出动作要素的战斗系统。而NBGI中的人气角色KOS-MOS等人的参战也是一大卖点。



北通 BETOP

特报 天下聚会



五·一聚会报道

"北通天下聚会"的第一场大潮已经在五·一小黄金周掀起，北京、保定、沈阳、汕头、上海、昆明、成都七个城市一同举办了首批活动，参与人数近千人，今天，我们就来带大家一起回顾一下聚会现场的那份感动吧。

五·一黄金聚会已经圆满举行了，不知各位参加"北通天下聚会"的朋友们玩爽了吗？是不是两手抱满战利品还念念不忘聚会热闹非凡的场面呢？什么，你还不知道"北通天下聚会"五月大行动？本次活动由《游戏机实用技术》、《掌机王 SP》、《游戏城寨》、《PSPe 族》以及 levelup.cn 网站五大媒体联手举办，并携手国内周边大厂北通电子独家冠名赞助，将会在全国十多个城市举办各种聚会活动。作为《游戏机实用技术》十周年纪念活动的一部分，"北通天下聚会"让玩家们一同分享游戏快乐的同时，还能获得丰富的奖品和礼品，并在杂志上留下自己青春的回忆，这么好的机会，怎能错过呢？还是快点关注最新的聚会情报吧，下一场的"北通天下聚会"可能就发生在你身边哦！

请访问http://juhui.levelup.cn

汕头

聚会名称	"北通天下聚会"五一汕头联盟成立一周年联机聚会の Cosplay 篇
聚会时间	2008 年 5 月 2 日
聚会地点	六星集咖啡店
聚会报道	http://bbs.levelup.cn/showtopic-620670.aspx

大家好，我是"天下聚会"汕头联盟负责人月轮，在五·一期间我们汕头联盟特地举办了这次一周年特别活动，自从汕头联盟成立一周年以来，得到了广大玩家的大力支持。今天，我们联合了汕头掌机电玩群的众多玩家们，选择了六星集咖啡屋这样一个环境优雅的地方作为我们联机活动的地点，还特地邀请到汕头有名的"萌样控 BT 社"来到活动现场，为大家表演精彩的 Cosplay 表演，作为精彩的开场活动。



■哇，帅哥和美女（两人）在此刻将欢笑凝结，很好，很幸福。



■我们的装备，我们的地盘，我们的聚会。

一场 Cosplay 秀下来，玩友们在欣赏表演的同时已经打得火热，看着气氛渐渐热闹起来，我们的活动也就开始切入正题了，各游戏玩家纷纷号召着与自己志同道合的朋友，开始了联机热身活动。之所以说是热身，因为紧接着就是联机比赛啦。这次活动我们准备了许多联机项目，有 PSP 的最新大作《怪物猎人 P2G》，还有《DJMax2》、《高达 SEED》、《山脊赛车 2PSP》，NDS 上自然少不了《马车》、最新的《太鼓之达人》，《JUMP 全明星究极大乱斗》等。活动的冠名赞助方北通电子为我们带来了丰富的游戏周边作为奖品，杂志社也为我们准备了许多热门书刊作礼品，看来大家今天都要抱着行李回家啦。

经过一轮轮激烈的角逐，终于所有项目的冠军都一一产生，伴随着大家热烈的掌声，聚会宣告结束。汕头城市虽小，但参加我们聚会的玩家竟有近百名，感谢这些玩友们给我们的支持，感谢杂志社、北通电子给我们留下这么美好的回忆，也祝愿全国玩家都能感受到"天下聚会"的热烈。

上海

聚会名称	"北通天下聚会"上海 SPU 五一长假专场
聚会时间	2008 年 5 月 1 日
聚会地点	古滇茶坊
聚会报道	http://bbs.levelup.cn/showtopic-613839.aspx

我们上海 SPU 可以说是"天下聚会"的老队伍了，这次的五月"北通天下聚会"我们也是在第一时间积极报名。本次聚会已经是我们聚会专场活动的第 53 场，地点依旧是我们的老地方古滇茶坊，长期积累下来的老玩友加上通过杂志了解到我们聚会的新玩友的热情参与，当然让我们这次聚会的人气也是异常火爆，我们还请来了《山脊赛车》、《怪物猎人 P2G》等游戏的专业达人到聚会现场来做各种表演，让我们的聚会更具有一种独特的专业氛围。



■放眼望去，全是剽悍的大老爷们儿……MM们都羞涩的躲起来！

聚会开场不久，比赛活动就开始了，因为之前总是把比赛压在最后，反而导致时间不足让一些重要比赛不得不推迟，所以这次我们的聚会就直入正题，直接分区域开始各种 PSP、NDS 游戏比赛海选，没有被安排到项目的玩家就在一边进行"热身"，一边享受着与自己抱着同样心情的玩家联机的快乐。另外，我们还特别为参加聚会的 MM 准备了一场别开生面的"泡泡战"。所谓"泡泡战"，就是《泡泡龙》联机对战，因为早先已经跟 MM 玩家们打过招呼让她们潜心修炼，因此比赛一开始，那精彩的场面就让我们这群男玩家们都自叹不如。经过一下午紧张的角逐，最后参加聚会的玩友们也是各个都抱着奖品开心的离去，有的拿到了"北通 PSP 二代线控耳麦"，当场还不忘演示一番 PSP Skype 的用法。



■难道是"小胖"转生来到"天下聚会"？

欢欢笑笑、不知不觉，时间就这么过去了，随着胖胖小猪肚子里传来的一声巨响，大家才发现到已经晚上 8 点多了，于是我们召集了一群玩友聚餐……聚会的欢乐不是一言两语的就能说完的，还是留给你参加"北通天下聚会"亲自来感受吧！

"天下聚会"最新召集令 火热蔓延中

五月"北通天下聚会"活动虽然已经接近尾声，但由于玩家们的热烈要求，我们"北通天下聚会"小组也决定再次扩大聚会规模，接受 5 月 24 日、25 日 31 日以及 6 月 1 日、2 日聚会预定，越早提出申请得到奖品支持的机会就越多，欢迎各地聚会团队提出自己主办"北通天下聚会"的申请，参加我们本届"北通天下聚会"活动，除了提供丰富的奖品、礼品，还会在杂志上留下你青春的回忆？还等什么，赶快登陆 http://juhui.levelup.cn 提交聚会申请吧！

北京

聚会主题	"北通天下聚会"五月北京天坛公园任天堂游戏之旅大型聚会		
聚会时间	2008 年 5 月 18 日	聚会地点	北京天坛公园
聚会内容	NDS《马里奥赛车 DS》、《应援团 2》、《马里奥聚会 DS》等		
预计人数	50+	主办人	贾震
联系 QQ	914078052	联系电话	13146595676
报名帖地址	http://bbs.levelup.cn/showtopic-619945.aspx		

天津

聚会主题	"北通天下聚会"天津《怪物猎人》主题交流会		
聚会时间	2008 年 5 月 18 日	聚会地点	天津市南楼避风堂
聚会内容	PSP《MHP》、《MHP2》、《MHP2G》		
预计人数	50+	主办人	冯晓辰
联系电话	13602084987		
报名帖地址	http://bbs.levelup.cn/showtopic-619945.aspx		

游戏机实用技术　掌机王SP　游戏城寨　levelup.cn　PSPe族

本次活动奖品由北通独家赞助。